N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

212 DÉCEMBRE 2008

À LA LOUPE

LEFT 4 DEAD

Mort ou vivant,
choisis ton camp !



REPORTAGE

Dragon Age Origins
Un doublage
qui laisse sans voix

TESTS

**C'est Noël
avant l'heure !**
Far Cry 2,
Fallout 3,
Warhammer Online...

Future MEDIA WITH PASSION

T 02788 - 212 - F: 6,95 €

DEAD SPACE • FARCRY 2 • FALLOUT 3 • TOMB RAIDER • PES 2009 • WARHAMMER ONLINE • 212 DECEMBRE 2008 • 6,95 €

Numéro 212 • Décembre 2008 • FRANCE métropolitaine 6,95 € • BEL 8,50 € • DOM 8,50 € • RÉU 9,35 € • TOM Avion 1800 XPF • TOM Surface 1100 XPF • CH 14 FS • CAN 11,25 $ • LUX 8,50 € • MAR 83 DH • PORT cont 8,50 €


LE ROI-LICHE ATTEND...
Vous avez affronté les puissances démoniaques de l'Outreterre.
À présent, le roi-liche Arthas a déclenché des évènements qui risquent d'entraîner l'extinction de toute vie sur Azeroth.
Les légions mortes-vivantes du Fléau menacent de se déverser sur le monde.
Vous devez frapper au cœur de l'abîme gelé
et mettre un terme au règne de terreur du roi-liche
• COMBATTEZ JUSQU'AU NIVEAU 80
• BRAVEZ LE DOMAINE DU ROI-LICHE
• RELEVEZ-VOUS EN CHEVALIER DE LA MORT
• ASSIÉGEZ VOS ENNEMIS
Windows Vista® / Macintosh® / DVD-ROM
12+
www.pegi.info
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.wow-europe.com
© 2008 Blizzard Entertainment, Inc. Tous droits réservés. Wrath of the Lich King est une marque déposée ; World of Warcraft, The Burning Crusade, Blizzard Entertainment et Warcraft sont des marques ou des marques déposées de Blizzard Entertainment, Inc. aux États-Unis et/ou dans déautres pays. Windows, DirectX et Windows Vista sont des marques ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Macintosh est une marque déposée d'Apple, Inc. Pentium est une marque dEposÈe deIntel Corporation. Dolby et le symbole double-D sont des marques déposées de Dolby Laboratories. Toutes les autres marques mentionnées ici appartiennent à leurs propriétaires respectifs.


I ♥ LIFE
I ♥ LIFE
EASTPAK
BUILT TO RESIST
www.eastpak.com

Sommaire

212 DÉCEMBRE 2008

10



JEU DE LA COUV

Depuis son aventure Left 4 Dead, Lucky n'est plus le même. Il ne se lave plus les dents, ne se coupe plus les ongles et ne boit plus que du Bloody Mary. Seule une future référence pouvait le changer à ce point.

48



REPORTAGE

On attendait Company of Heroes 2, on aura d'abord droit à Tales of Valor, la seconde extension pour le déjà vénérable Company of Heroes premier du nom. Premières infos sur une suite qui s'annonce comme on les aime.

74



TEST

Far Cry 2 est-il le meilleur jeu de tous les temps ? Le meilleur jeu de l'année ? Le meilleur FPS de l'année ? Le meilleur FPS de la seconde moitié de l'année ? Le meilleur FPS du mois d'octobre ? Le meilleur FPS du 24 octobre ? Notre verdict.

102



RÉSEAU

Pourquoi le sport électronique professionnel a du mal à se développer dans l'Hexagone ? Voilà la brûlante question que Savonfou s'est posée ce mois-ci, et à laquelle il tente de répondre en quatre pages.

JOYSTICK n° 212 - DÉCEMBRE 2008

JOYSTICK n° 212 - Décembre 2008
Édité par Future France
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier / jobs@futurenet.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Chef de rubrique Tests : Fabio « Sundin » Bevilacqua
Chef de rubrique News : Michel « Yavin » Beck
Chef de rubrique Rézo : Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bézy, Fred « Styx » Brunet, Damien « Savonfou » Coulomb, Christophe « Chris » Delpierre, Viviane Fitas, Mathieu « Gruth » Guéritte, Guillaume « C_Wiz » Louel, Gianni « Plume » Molinaro, Pierre-Alexandre « Pipomantis » Rouillon, Brice « Tuttle » Roy, David « Krakoukas » Vandenbeuque, Fabrice Bloch, Marie-Claude Rodriguez.

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Alban Chassagne
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

OJD PRESSE PAYANTE 2006

FABRICATION
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@futurenet.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Distribution : SAEM Transport Presse
Impression : Stige. Siège social : San Mauro Torinese.
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.

COUVERTURE
© Copyright Valve Software

IMPRIMÉ EN ITALIE/PRINTED IN ITALY

DVD-Rom CD-Rom

sommaire

#212

Je sais bien** qu'on vous ne la fait plus. **Je sais bien que vous savez.** Je sais bien que vous attendez impatiemment **de retirer délicatement** la galette de son étui, **puis de l'insérer avec autorité** dans votre lecteur DVD ! **Je sais bien ce que vous ressentez à cet instant-là !** Je sais tout ! **Mouhahahaha !

Sundin

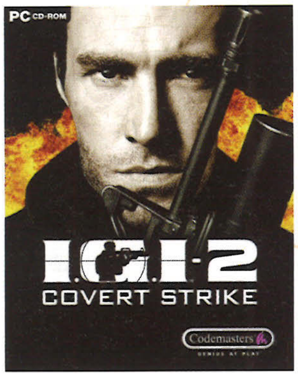
LE JEU COMPLET

IGI 2 : Covert Strike

Genre : FPS/Infiltration
Développeur : Innerloop Studios
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : www.codemasters.co.uk/games/?gameid=711
Config minimum : Windows 98/XP/2000, CPU 700 MHz, 128 Mo de Ram, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/XP/2000, CPU 1,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte graphique 128 Mo

En résumé

Ladies and Gentlemen, ce mois-ci, sur une des deux faces de notre DVD... roulements de tambour... Les aventures de David Jones, un gentil qui déteste les méchants ! Et une fois n'est pas coutume, les méchants sont des Russes qui ont découvert une nouvelle technologie et qui veulent s'en servir contre tous les gentils de la planète ! Ouais, bon, ce n'est pas super-original, O.K. En revanche, ce FPS mâtiné d'infiltration s'en sort plus que bien sûr tous les autres registres : de grands et beaux terrains de jeu, une prise en main immédiate, des situations variées, une durée de vie très honorable, un multijoueur bien foutu et euh... c'est déjà pas mal du tout ! Allez, zou, à vos installs ! Et faites-vous plaisir !







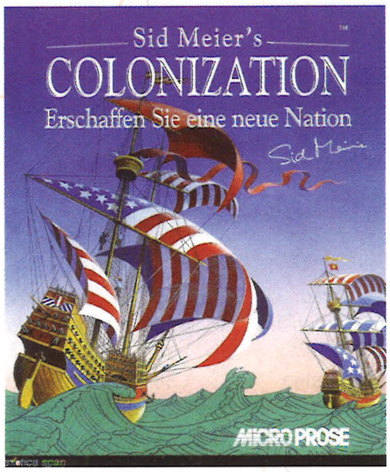
LE SECOND JEU COMPLET

Sid's Meier : Colonization

Genre : Stratégie/Gestion
Développeur : MicroProse Software
Éditeur/Distributeur : MicroProse Software
Config minimum : Un PC, n'importe lequel

En résumé

Lecteurs assidus que vous êtes, vous avez lu – avec une grande attention – le mois dernier notre test de Sid Meier's Civilization IV : Colonization, auréolé d'un beau et juste 8. Là, nostalgique, vous vous êtes remémoré comme il faisait bon de jouer au tout premier Colonization, l'original, celui d'il y a quinze plombes ! Eh ben voilà, on a pensé à vous, et il est sur notre DVD, gratuit, complet, tout chaud, tout feu, tout flamme, et promettant des dizaines d'heures de fouettage d'esclaves, de révolutions de colons et de moissonnage de pognon. Que du bonheur en somme.





LE PATCH

THE WITCHER 1.4

Genre: RPG qui tue
Développeur: CDProjekt
Éditeur/Distributeur: Atari
Site Internet: www.thewitcher.com

En résumé



The Witcher était un excellent RPG, noir, mature et profond. Il est encore meilleur en fait, depuis la sortie récente d'une édition spéciale intitulée Enhanced Edition, qui corrige une tripotée de bugs, offre des aventures et des packs linguistiques supplémentaires et va jusqu'à beurrer vos tartines. Bien leur a en pris, les Polonais de CDProject ont pensé à tous les possesseurs de The Witcher premier du nom et proposent gratuitement, via les patches sur notre DVD, l'ensemble de ces nouvelles améliorations. On les en remercie.





Les autres fichiers

8 JEUX INDÉPENDANTS
- Action DooM 2
- Gang Garisson 2
- Go Ollie!
- Home Sweet Home 2
- Illegal Communication
- Knock the Monster
- Paster Master

DÉMOS
- PES 2009
- Multiwinia

VIDÉO
- AOSphere

MODS
- Delta Sector / Far Cry

DRIVERS
- ATI Catalyst 8.9 Vista
- ATI Catalyst 8.9 XP
- Nvidia ForceWare 178.13 Vista
- Nvidia ForceWare 178.13 XP

PATCHES
- Sacred 2 2.1

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Droits D'AUTEUR

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail: cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante:

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

RESPONSABILITÉS

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom (ou de ce DVD-Rom), et des programmes qu'ils contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est :

Joystick magazine,
Courrier des Lecteurs,
101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Nous, on préfère les mails, cela dit.

ÉCRIVEZ-NOUS, VITE, VITE !
courrierjoystick@futurenet.fr

Tombé à Peek

Bonjour, amis Joystickiens.
Si je prends la plus belle plume de mon clavier, c'est parce que j'ai une question toute bête : mais où est donc la rubrique Et Poke et Peek ? Quelle tristesse qu'elle disparaisse quand elle commence enfin à me montrer les numéros où je suis devenu un lecteur assidu !

Greg

L'explication est très simple, la rubrique Et Poke et Peek est désormais diffusée dans un numéro sur dix. Il faut donc un petit peu de chance pour la trouver du premier coup. Mais pas de panique, en vous cotisant avec vos amis et en achetant une petite trentaine de numéros, vous ne risquez pas de passer à côté. C'est génial, non ? Plus sérieusement, après une longue réflexion, nous en sommes arrivés à la conclusion que parler tous les mois d'un contenu auquel aucun membre de l'équipe actuelle n'a participé n'avait plus forcément sa place dans le magazine de la manière dont cette rubrique était construite. Mais comme je vois que vous êtes un grand nostalgique, je ne peux que vous conseiller notre prochain numéro dans lequel... oh, zut alors, je n'ai plus de place.

Une case en moins

1, 2, 3 et 4...
Petit Papa Joystick,
Quand tu descendras du bic,
de mes rédacteurs préférés,
N'oublie pas, prends un jeu complet !
Je viens d'être abonné, mais, au départ, c'était juste pour vous signaler qu'on ne dit pas "Gruth à poil", mais "poil à gruther" Sinon, ça va ? Les problèmes de canalisations sont réglés ? Les grands-parents vont mieux ?
Donnez-moi des nouvelles de tata Flo !

Poudingue

Petit lecteur mignon,
Je ne suis pas ton père,
Je sais, c'est dur, mais faut t'y faire.
Félicitations pour l'abonnement ! Après avoir demandé à tout le monde, je peux vous dire que nous allons tous très bien. Les canalisations aussi, sauf quand Savon a picolé la veille, et nos grands-parents dansent tous la polka en slip en haut de la tour Montparnasse. Quant à tata Flo... je savais que Sundin nous cachait des trucs sur ses activités nocturnes, mais, là, c'est du lourd.

COURRIER

par Yavin

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques et ne pouvons pas vous conseiller sur le matos ou les problèmes de compatibilité. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Vigipirate

Je viens juste de lire votre évaluation du jeu Spore. Je suis surpris qu'il n'y ait pas un mot sur SecuROM malgré toutes les discussions qu'il y a eu à ce propos sur Internet. Les conditions d'utilisation font pourtant partie intégrante du jeu. Ça me semble très curieux d'évacuer cette question. Après ça, quelle confiance puis-je encore avoir dans votre magazine ?

Rémi

Malheureusement, il ne nous est pas toujours possible d'indiquer la présence ou non des protections de type SecuROM lors de nos tests et ce pour une raison toute simple : généralement les versions que nous recevons contiennent une protection différente de la version du commerce. La situation inverse existe aussi. Bref, rassurez-vous, nous ne jouons pas la politique de l'autruche et nous n'hésiterons pas à taper du poing sur la table si la situation l'exige. Au passage, je rappelle quand même (et je ne dis pas ça pour vous) que, aussi lourdes qu'elles soient, ces protections ne peuvent en rien justifier le piratage qui n'a pour seul résultat que de convaincre les éditeurs de blinder de plus en plus leurs productions ou purement et simplement d'abandonner le développement sur PC.

Around Ze Weurld

Le fanboy Joystick, le vrai, est celui qui malgré une couille à moitié frigorifiée par l'intensité glaciale du Pacifique et malgré les regards fourbes des surfers californiens, réussit à prendre une photo sournoise sur les rives de Malibu où les photos et les poseurs se font cracher dessus et où se baigner sans être Bodhi ou les dents de la mer relève de l'agilité suprême.
Poutrement vôtre,

The Shock

Malibu, un lieu paradisiaque, où vous auriez pu prendre des photos de jolies jeunes filles en train de faire semblant de lire le mag. Faut pas oublier que la rédaction est surtout composée de célibataires...



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant, etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris CEDEX 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr

- CD, DVD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr

- Propositions de programmes, images, maps etc. à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@futurenet.fr

- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

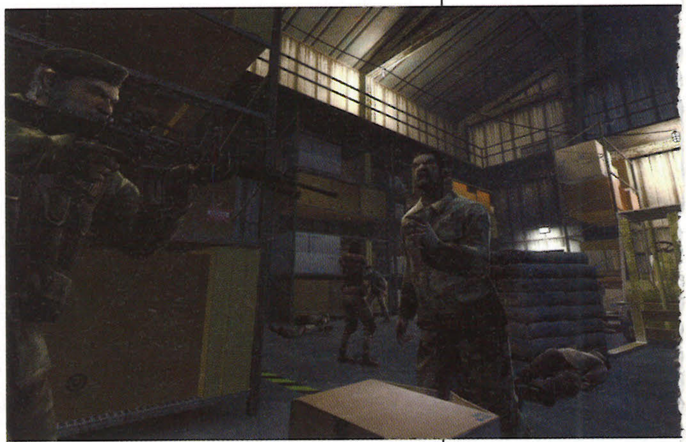

War is everywhere*
750.000 joueurs
ont déjà choisi leur camp
PC GAMER 8.8
gamespy PC
12+
www.pegi.info
Disponible maintenant
* WAR est partout
WARHAMMER ONLINE
AGE OF RECKONING
GOA
www.war-europe.com
MYTHIC

Left 4 Dead

Left 4 Dead Left 4 Dead Left 4

Alléluia, mes frères ! Prosternez-vous ! Un an tout juste après le mirobolantesque Team Fortress 2, Valve, Dieu du gros FPS multi qui tache depuis une décennie, est sur le point d'accomplir un nouveau miracle ! Sa recette ? Une merveille de simplicité ! Au programme : des villes fantômes, des hordes de zombies, des cris, du sang, des larmes et encore du sang. What else ?

PAR Lucky



Tchritzz !* Quelque part, au fin fond d'un hôpital dévasté, une radio s'allume et une voix lasse lance ce message désespéré : « Ceci est un appel prioritaire. Ici l'armée, si quelqu'un entend ce message, qu'il se rende sur les toits. Des hélicos tournent et tentent de récupérer les survivants. Je répète, ici l'armée, nous pouvons vous sortir de là. Bonne chance ». Louis, Bill, Francis et Zoé, terrés dans leur abri, ont bien reçu le message. Ici, ils sont en sécurité, mais toute la ville est assaillie par des hordes de zombies. Je ne sais pas pour vous, mais quand j'étais gosse, j'ai l'impression d'avoir loué mille films qui commençaient comme ça au vidéoclub du coin... Et d'avoir vu mille nanars de série B qui sentaient bon la pizza et les effets spéciaux à pas cher. Pourtant ceci n'est pas le point de départ d'un énième Night of the Brain Eaters, nous sommes dans Left 4 Dead, la prochaine « petite » bombe multi de Valve qui sera, je l'annonce, une future référence du FPS. Rien de moins. Maintenant que j'ai votre attention, nous allons reprendre. Comme je le disais donc, Louis, Bill, Francis et Zoé sont dans un abri et doivent regagner le toit de l'hôpital. Je suis Zoé et j'ouvre la porte. Que la boucherie commence !



Un film dont vous êtes la victime

Mon allusion aux bas-fonds du septième art n'est pas anodine. Comme le prouve l'inexistence du scénario du jeu (Survivez !), Left 4 Dead flirte volontiers avec les films de zombies à l'ancienne. D'ailleurs, pour l'occasion, le moteur Source propose pour la première fois un effet de grain façon vieille pellicule de navet. L'évidence saute aux yeux dès la première seconde de jeu, Valve a particulièrement soigné l'ambiance de son soft, qu'elle soit visuelle ou sonore. Arme au poing, la petite troupe s'avance prudemment dans les couloirs de l'hôpi-



GENRE : PETIT MIRACLE
ÉDITEUR : VALVE
DÉVELOPPEUR : TURTLE ROCK STUDIOS/ ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : 21 NOVEMBRE 2008



DÉTERREZ VOS AMIS, ENTERREZ VOS ENNEMIS



L'infecté

Teint pâle, chair en lambeaux, regard vide… le zombie de base, quoi !
Une ou deux balles suffisent à le tuer, aussi, les joueurs ne peuvent pas l'incarner – trop faible. Le seul hic, c'est qu'il n'arrive jamais seul, il traîne toujours entre dix et deux cents copains. Si vous connaissez StarCraft, il est le Zerling de Left 4 Dead. Son but est de vous noyer dans la masse. Vous voulez en voir des tonnes ? Essayez de déclencher une alarme de voiture…

tal jusqu'à parvenir dans un vaste hall. Au loin, quelques zombies beuglent dans le noir. Encore quelques pas et c'est l'invasion. Ils sont dix, vingt, cinquante. Ils arrivent par les escaliers, les portes dérobées et, en prime, un smoker explose la verrière pour fondre sur Louis… le cauchemar. L'adrénaline monte un grand coup, les balles fusent, les zombies s'effondrent par dizaines et pourtant ils avancent. Au début, je me sentais en sécurité avec un automatique dans les mains et des collègues. J'ai très vite compris que quatre chargeurs ne suffisaient pas à éradiquer une vague. Après cet énorme rush, nous voici devant un ascenseur situé au fond d'un long couloir. Un message nous prévient qu'il sera là dans deux minutes. Pour arriver jusqu'à nous, il n'y a que deux portes éloignées. Malgré la musique flippante et les sanglots, le lieu a l'air sûr. Nous pourrons attendre tranquillement le débarquement. Bill a soudain la bonne idée d'aller chercher l'origine des sanglots. Il tombe sur une femme


Boomer ! N'approche pas, sale bête !

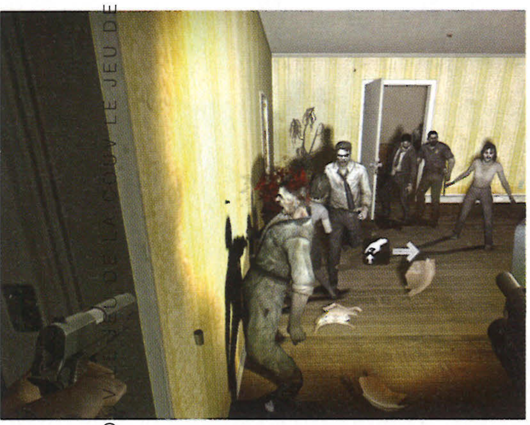
allongée sur le sol et braque sa lampe torche sur elle. Grave erreur. En un tour de main, elle lui saute à la gorge, le plaque au sol et le massacre. Pas question de laisser ce brave guerrier crever à cause de cette garce ! Sans hésiter, Francis vole à son secours et, là, toute l'armada débarque avec, je vous le donne en mille, un hunter… Note pour plus tard, se séparer est une très mauvaise idée. Nous avons été mis en charpie. GAME OVER.

Try again

après ce cuisant échec, nous voici partis pour retenter le nettoyage de l'hôpital. Tout se passe plus ou moins bien. Les vagues de zombies, plus nombreuses, sont arrivées à des moments totalement différents de la partie précédente. En chemin, vers le tout début du scénario, nous avons entendu pleurer une witch, mais tout le monde a réussi à l'esquiver en douce. Nous voilà revenus à l'ascenseur.

La lampe torche est un élément-clef de l'ambiance de L4D.




Faites la queue, il y aura du headshot pour tout le monde.



Le boomer

Il est gros, lourd, pataud… il se déplace avec peine. Mais, attention ! Ce gars-là est une vraie bombe chimique ! En mourant, il déverse une vague de liquide contaminé. Si vous ne le tuez pas, il vous gerbe copieusement à la face (comme Savon en sortant d'un chilien arrosé…). Une fois contaminé, le survivant va voir débarquer des dizaines d'infectés, alors pas de gaffe ! Tuez-le de loin !



Cette fois-ci, personne n'ira vagabonder en reconnaissance. Le dos collé au mur, amassés devant la porte de l'ascenseur fatal, nous attendons la horde annoncée. Tous nos canons sont braqués sur la fameuse porte du fond. Personne en vue. Un violon fou fait monter la pression. Quelque part, tout près, un boomer gronde et pourtant toujours personne en vue. C'est louche. Très louche. Il se passe un truc, c'est sûr. Et CRACK ! Le mur latéral s'effondre, à deux pas de nous, il pleut du zombar par dizaines. C'est la grosse panique, le groupe fait volte-face, le boomer nous éclate en pleine face, et dans un joyeux chaos, tout le monde arrose zombies et coéquipiers. Comble de malchance, comme si ce n'était pas encore assez le bordel, derrière nous, l'autre mur s'écroule. En deux secondes, la nuée sanglante nous submerge. Je ne saurais pas trop dire pourquoi, le stress sans doute, mais, sur le moment, jeter un cocktail Molotov à mes pieds m'a semblé être une excellente idée. GAME OVER.

Big Brother vous surveille

Alors, comme ça, les murs tombent, hein ? Ils sont farceurs chez Valve, ils se sont bien gardés de me dire que ça pouvait arriver. À vrai dire, depuis un an que j'ai vu Left 4 Dead pour la première fois, je me demandais ce qui pouvait retarder la sortie

Smoker sur le toit ! Aaaaaaah ! Je suis pris ! Je vais finir pendu !





du jeu. Ils reliftent sans doute le moteur Source, pensais-je. C'est vrai, mais pas seulement. En fait, d'après leurs dires, les développeurs ont travaillé d'arrache-pied pour dynamiser les parties à l'imprévu. Le résultat, c'est un « système intelligent qui observe la partie et s'adapte en conséquence ». Bon, je me méfie de ce genre de grandes phrases, mais je dois bien reconnaître qu'à notre seconde tentative, les zombies sont sortis du mur alors que nous les attendions à la porte… Dans le même style, j'ai constaté que plus votre groupe est en forme, plus il ramasse d'ennemis sur la tronche, et particulièrement des gros méchants. Idem si vous cherchez à rusher comme des dingues. O.K., même les scénars déjà connus peuvent surprendre. Mais jusqu'à quel point ? N'y a-t-il pas un

L'armurerie du Père Lucky

Voilà un petit topo des attaques et armes nécessaires à votre survie.

Coup de crosse : *Un coup de crosse, quoi ! Ça repousse les ennemis, il vous faut un dessin ?*

Flingue : *L'arme de base. Elle n'est pas exceptionnelle, mais ses balles sont infinies. Seule, elle n'est pas fameuse, mais vous pouvez en porter deux pour vous la jouer à la John Woo et ça, ça le fait.*

Uzi : *Un automatique très rapide qui s'avère parfait pour dégrossir les grosses vagues de zombies.*

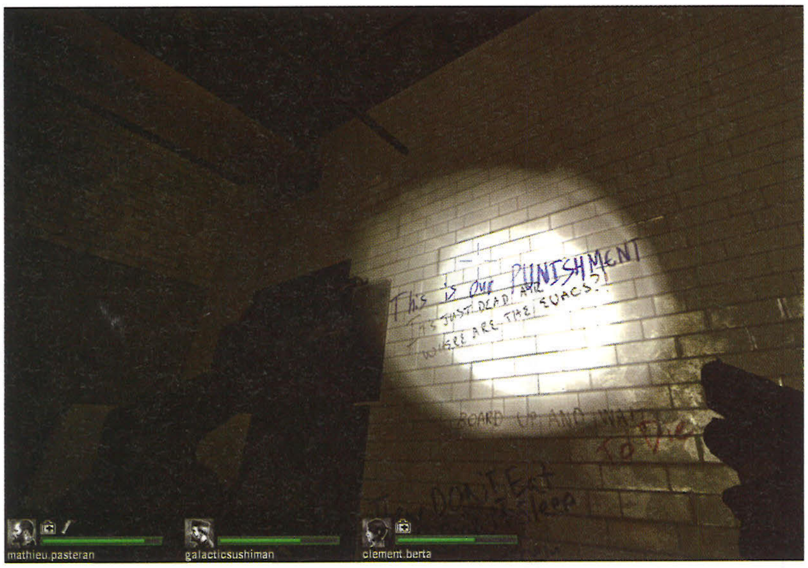
Fusil d'assaut : *Plus lent que l'uzi, il est aussi plus puissant. Idéal pour renvoyer dans leurs tombes les zombies spéciaux.*

Fusil à pompe : *Sa dispersion n'est pas top, mais utilisé en duo avec de bons coups de crosse, il est redoutable au corps à corps contre n'importe qui.*

Sniper : *Là, je ne vois pas trop. Le sniper est assez peu utile. Au mieux, il est efficace pour exploser les smokers et les boomers qui aiment bien rôder à distance de votre groupe.*

Bombe artisanale : *Un bâton de dynamite couplé avec un dispositif qui attire les zombies à lui ! Pluie de sang garantie sur facture, le pied total !*

Cocktail Molotov : *Une bombe bien incendiaire comme on les aime.*

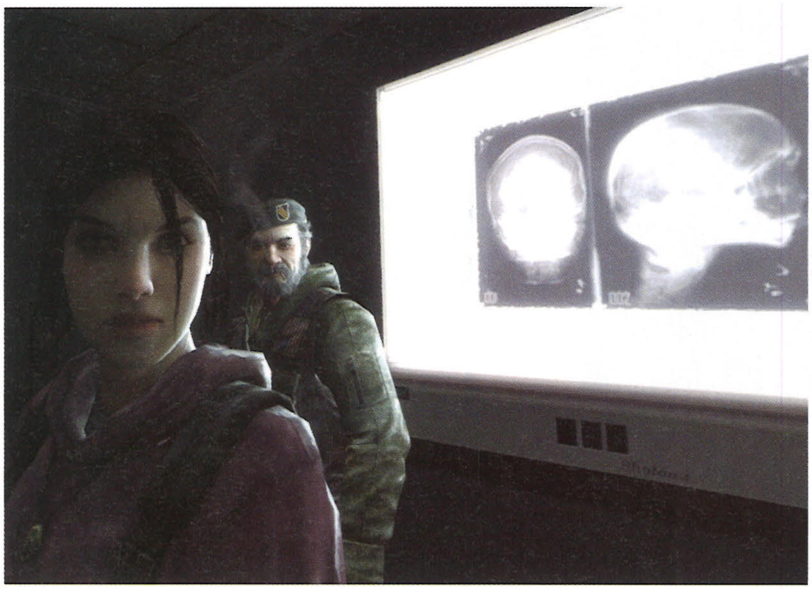


« The cake is a lie »

Le hunter

Comme son nom l'indique, le hunter est un chasseur. Furtif, il avance à quatre pattes, se planque n'importe où, et attaque n'importe quand. Il repère un survivant isolé, se jette sur lui d'un bond magistral, le plaque au sol et le déchiquette avec ses griffes. S'il affectionne tout particulièrement les survivants à la traîne, il n'hésite pas non plus à frapper pendant une attaque massive de zombies. Le hunter fait vraiment très mal.

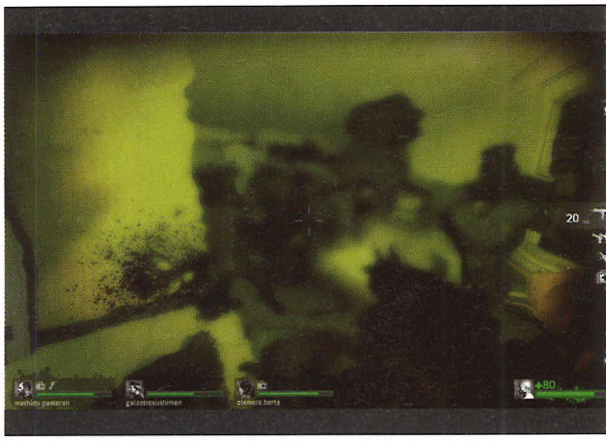
Me regardez pas comme ça, vous me faites peur… Qu'est-ce qu'il se passe ? Mes actions se sont effondrées, c'est ça ? Allez, dites quelques chose… Rooooh, chienne de vie !



moment où, à la vingtième partie, on verra se répéter certains schémas d'action ? Impossible à dire tant que le jeu n'aura pas élu domicile à la rédac. Humm… Hé ! Mais je suis bête, il y a un « léger » détail que j'ai omis de mentionner. Vous savez déjà que quatre joueurs incarnent le clan des survivants, mais vous ai-je dit que quatre autres peuvent se rallier aux zombies ?

Pendant ce temps au Pérou

J'aimerais abreuver vos esprits avides de mille détails sur les zombies. La vérité, c'est que je ne sais presque rien à ce sujet car, pour ce premier contact avec L4D, je n'ai pu jouer que les survivants. Ce que je peux vous dire, en revanche, c'est que

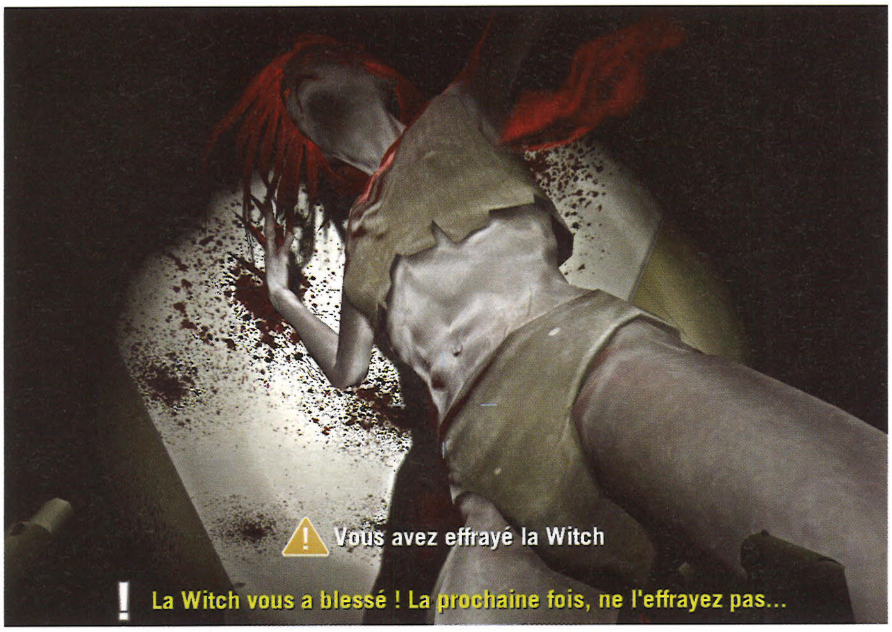


Valve cherche à créer un soft d'un genre nouveau à même de rivaliser avec l'immense Counter-Strike. Je pense que Left 4 Dead a la carrure pour devenir un incontournable. Pour dire ça, il me suffit de me fier à la réaction des joueurs présents pour ce pré-test. Au bout de deux minutes, tous avaient oublié qu'ils étaient venus pour juger le jeu d'un œil critique. Et au bout de cinq, l'assemblée braillait comme une meute de cerfs en rut. L4D possède cette petite alchimie indéfinissable qui caractérise les grands jeux. Vous verrez, quand vous aurez le soft au bout de la souris, vous ne résisterez pas à hurler un petit « boomer derrière ! Butez-le, je me soigne ! ». Même sans adversaire aux commandes des zombies, les campagnes coop font déjà merveille, car l'I.A. n'est pas idiote, mais surtout car le gameplay de L4D garde constamment le joueur sous pression. Excusez-moi, je divague, là. Je parle, je parle, mais je vous sens un peu dans le flou. Vous voulez du concret ? Très bien, vous ne serez pas déçu. Lors de notre troisième descente dans l'hôpi-

Le smoker



Certainement le zombie le plus fourbe de la bande. Loin de se mêler au désordre de la horde, monsieur le smoker se la joue discrète en se cachant dans les hauteurs du décor. Son truc à lui, c'est d'attraper un joueur avec son immense langue et de le ramener à lui pour le pendre. Vu qu'il attaque de très loin, le survivant qui se fait capturer est très vite isolé de ses alliés. Aidez-le sans tarder.



Ne t'énerve pas comme ça, Cindy. Tu verras avec un bon détergent, on rattrapera les murs !

tal, nous avons littéralement plié le scénar. À la fin, les stats tombent. La partie a duré une heure et six minutes et nous avons abattu quelque 1900 zombies… Du 2000 à l'heure ! Environ un mort toutes les deux secondes. C'est assez intense pour vous ?

Alors pour info, ça, c'est un tank, et la horde, c'est une joyeuse pluie diluvienne de zombies qui va vous éradiquer. Quand on cumule les deux, l'heure est grave, voire funeste.



Appel à la mod-ulation !

Si j'étais game designer chez Valve, j'aurais (sans prétention aucune) donné une ou deux bonnes idées à mes collègues développeurs. À sa sortie, Left 4 Dead ne comptera que quatre scénarios (hôpital, aéroport, métro, ferme). Certes, ils durent tous environ une heure et, d'accord, ils possèdent a priori une rejouabilité honnête, mais quand même… quatre cartes, même excellentes (surtout la ferme), c'est un peu léger ! Alors, Messieurs de chez Valve, je vous soumets l'idée d'un supermarché, d'une base militaire, d'un parc d'attractions désaffecté… Et puis, hein, tant qu'on y est, pourquoi pas une map Père Lachaise ? Avec des vagues de zombies interminables, quelques souterrains fabulés, voire même une apparition d'un Jim Morrison mort-vivant, il y a de quoi faire quelque chose de grandiose ! Côté mode de jeu aussi, il y aurait à faire. Que diriez-vous d'un petit mode survie avec un nombre limité de munitions ?

Si je lance des pistes au hasard, c'est que, malgré tout, la courte durée de vie de L4D m'effraie un peu. Mais, au fond, je ne me fais pas d'illusions. Ces idées n'ont rien de fantastiquement original et Valve sait déjà qu'il va falloir faire un effort de ce côté-là. Et puis, d'ailleurs, souvenez-vous de Team Fortress 2. Lui aussi ne comptait que très peu de cartes à sa sortie, cela ne l'a pas empêché d'être un excellent jeu, de même que ça n'a pas empêché Valve de créer régulièrement de nouvelles maps. Mais je me disais, vu que ça tourne sur le Source, à terme, les moddeurs devraient pouvoir mettre les mains dans le cambouis, non ? À la bonne heure ! Me voilà rassuré. Allez les gars, envoyez-moi vos légions de blafards décharnés. J'ai le clic gauche qui me démange ! ❐

Le tank

Il est impossible de rater l'entrée en scène du tank. Quelques secondes avant son arrivée, la musique s'emballe et bien souvent, un bout de décor éclate. En effet, là où tous les zombies spéciaux jouent la carte de la surprise, le tank tente l'attaque frontale. Il le peut, car il est énorme. C'est à peine si une tête dépasse de cet amas de muscles. Le petit veinard qui joue tank peut envoyer voler les carcasses de bagnoles, arracher un bout de béton pour le balancer sur les survivants ou juste taper comme un sourd. Il est monstrueusement fort et difficile à tuer. S'il est dans le coin, il devient la priorité absolue des survivants.

La witch

Rien n'est encore sûr de ce côté-là, mais a priori les joueurs ne peuvent incarner la witch. C'est vraiment un zombie à part qui apparaît, ou pas, au hasard des scénarios. Une espèce de joker du mal en quelque sorte.
Si, au milieu d'une accalmie, vous entendez un violon plaintif et des sanglots étouffés, elle n'est pas loin. Éteignez vos lampes torches, veillez à ne pas l'approcher. Si vous la laissez en paix, tout ira bien. Si l'un d'entre vous a le malheur de l'agacer, elle va l'anéantir.



La malédiction

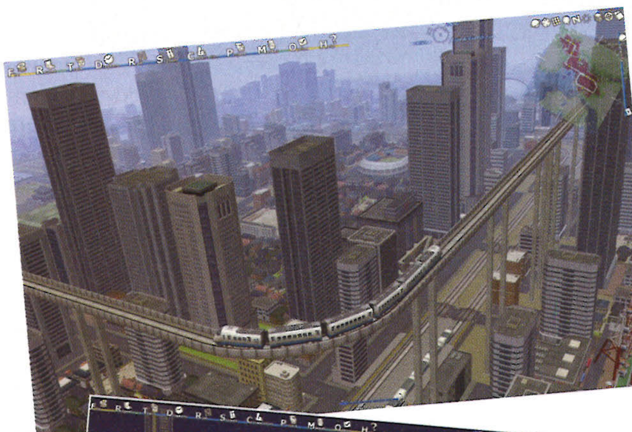
Lors de l'annonce de Spore, avec Will Wright aux commandes et Electronic Arts à l'édition, la blague de comptoir récurrente était de parier sur le nombre d'extensions à venir pour ce titre un peu décevant. Eh bien, on en comptera déjà une avant la fin de l'année vu que la première a été annoncée et sortira vraisemblablement au mois de novembre pour une petite vingtaine de dollars. Son nom : Spore : Creepy & Cute Parts Pack, le contenu : inconnu. Alors qu'en penser ? On n'en sait rien. Que cinquante autres suivront ? Probablement.

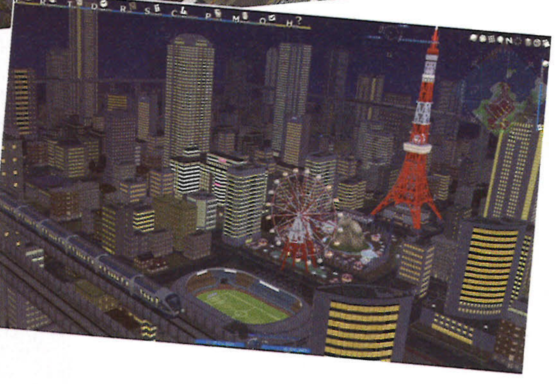


DITO

Dans un récent papier publié dans l'édition en ligne du prestigieux journal financier Forbes, on apprend que les « core gamers » (c'est nous) auraient perdu toute influence aux yeux des éditeurs de jeux. Un tournant qui aurait eu lieu alors que Les Sims, décrié par le noyau dur des joueurs, devenait le jeu le plus vendu de l'histoire devant le légendaire Myst de feu Cyan. Il y a quelques jours, la société Cowen, spécialisée dans les analyses et prévisions financières, avertit les actionnaires sur le manque de potentiel commercial de l'excellent Dead Space d'Electronic Arts, considéré comme un jeu de niche réservé à une soi-disant élite.
D'après eux, le titre serait avant tout destiné à se refaire une image auprès des core gamers et pas vraiment à cartonner dans les étals, ce qui contraste du coup avec l'article de Forbes. Que penser de tout ça ? Qu'en dépit des allégations de certains, les éditeurs s'aperçoivent que le « tout casual » n'est pas viable et que seuls les « core gamers » achètent régulièrement des jeux à 70 euros. D'ailleurs, si notre communauté avait réellement perdu toute son aura, un éditeur aussi puissant qu'EA sortirait-il ses Crysis Warhead, Dead Space ou Mirror's Edge au lieu de jouer la sécurité en ne capitalisant que sur des titres soi-disant sûrs ? Évidemment, avec leur puissance de feu (et le récent échec commercial du super casual Bloombox estampillé Spielberg sur Wii), ils peuvent se permettre de jouer sur les deux tableaux. Après toutes ces années passées à gueuler sur les politiques appliquées par tel ou tel éditeur, on ne peut évidemment que s'en réjouir. C'est la preuve qu'il n'est jamais inutile de montrer son mécontentement et qu'il serait malvenu de se cantonner à un facile mais inutile « qu'est-ce que ça changera de toute façon ? ». Rien n'est jamais gagné d'avance et il ne faut pas hésiter à s'exprimer quand les choses ne vont pas. Le monde moderne nous met tellement de moyens d'expression à disposition, on serait carrément dans l'erreur si on ne s'en servait pas !

Yavin





Gare à vous

Les trains électriques, c'est vraiment trop cher, c'est fragile et au bout d'une semaine, on a envie de passer à autre chose. Alors pourquoi ne pas jouer avec ces jolis bidules sur nos écrans grâce à A-train 8 prévu pour le courant du mois de novembre ?
On y incarne un directeur de compagnie ferroviaire devenu maire de la ville et dont le but est de pondre le meilleur réseau de transport possible. On pourra créer toute sa cité, les réseaux, jouer avec les trains et même spéculer en bourse, histoire de provoquer une crise mondiale qui entraînera la fin du monde. Oups, pardon, j'ai encore tout mélangé.

L'enfer, c'est lui



Trouillard



D'après d'insistants bruits de couloir, il se pourrait bien que Saints Row 2, le GTA-like de chez Volition et édité par THQ, soit repoussé à une date indéterminée, probablement à l'année prochaine. N'allez pas penser que la sortie annoncée du colosse de Rockstar sur nos machines ait quoi que ce soit à voir dans cette histoire.
Ce ne serait vraiment, mais alors vraiment pas très gentil.



Succès déverrouillé

D'après les développeurs français d'Ankama, dix millions de joueurs s'adonneraient à la version gratuite de Dofus (limitée au niveau 20), leur sympathique MMOG en Flash. Plus d'un million et demi d'entre eux s'acquitterait même de leur dîme (5 euros par mois ou 48 euros par an) pour se livrer à ce petit plaisir coupable de la pause déjeuner. On attend donc la sortie de Wakfu pour vous annoncer d'autres bonnes nouvelles, le rachat d'Activision Blizzard et la construction d'un futur gigantesque studio en or massif à Dubaï.

Microstop

Dans la vie, il faut savoir saisir les opportunités qui se présentent. C'est exactement ce qu'a fait le géant Gamestop en se payant toute la société Micromania. Pour 480 millions d'euros, l'Américain met la main sur 332 boutiques hexagonales (enfin, généralement, elles sont rectangulaires, mais vous m'avez compris) et tous les employés qui vont avec. L'acquisition concerne également la dette de l'ex-chaîne française dont le montant reste inconnu. Bref, Gamestop, c'est maintenant 5889 boutiques dans le monde et une croissance de plus de 25 % prévue pour la fin de l'année fiscale 2009. C'est aussi un paquet de gens en France qui doivent commencer à se demander ce que ça va donner quand le mot « restructuration » sera lâché.

Dans ta face

Nous connaissons tous l'histoire du petit David terrassant le gros Goliath d'un coup de fronde bien placé. Mais voilà, entre le mythe et la réalité, il y a parfois un sérieux fossé. La preuve par le site Failbook.fr, parodie souvent hilarante du site Facebook. Pas de bol, la direction de l'énorme réseau social n'a pas trouvé ça très drôle et a donc demandé aux auteurs de mettre fin à cette activité illico presto ou ils finiront dans des pièces toutes petites et grisâtres avec des barreaux aux fenêtres. Une perspective peu réjouissante qui a convaincu les responsables de mettre fin à leur activité satirique. On attend maintenant la réaction de tous les tenanciers de bistrots du monde qui pourraient bien attaquer Facebook pour concurrence déloyale.

Miroir magique !

Plus de trois millions, c'est le nombre d'exemplaires de Mirror's Edge que Martin Frain compte bien écouler. Et le directeur marketing de DICE prend visiblement un malin plaisir à en rajouter une couche quand il estime publiquement que le titre pourrait même faire bien mieux que ça. Cela dit, si le seul objectif du bonhomme est le nombre d'exemplaires vendus, il ferait mieux de fourguer des chips, des bonbons acidulés ou des pots de mayonnaise en Belgique.





©2008 SeanKenney.com

Gonflé à bloc

Quand le commun des mortels s'ennuie, il prend un bouquin, regarde la télé ou assemble un puzzle. L'Américain Sean Kenney, lui, n'est pas comme les autres et s'est mis en tête de reproduire le stade de l'équipe de baseball des New York Yankees à l'aide de 45 000 briques Lego. Un projet entamé il y a déjà trois ans, soutenu par le fabricant de jouets danois, et désormais terminé. Le résultat est assez bluffant, mais la grande question est maintenant de savoir à quel projet va s'atteler cet étrange hurluberlu. Perso, je parie sur une belle muraille de Chine dans le jardin ou le tunnel sous la Manche au fond de sa baignoire.

Phrase à la con

Jeudi 25 septembre 2008, 10h17
Sundin : Je voulais que ce soit lui qui le teste, mais il est à Perpignan.
Lucky : Il habite où ?
Sundin : Ben, à Perpignan.

Exécution publique

Vous adorez les First Person Shooters, vénérez toute la série Command & Conquer et, forcément, vous trépignez d'impatience en attendant le futur Tiberium. Si je parle au passé c'est que vous pouvez tout de suite arrêter de trépigner comme des couillons, le projet est abandonné. L'info vient d'un mémo interne du studio d'Electronic Arts Los Angeles chargé du développement, et a été ensuite confirmée par la maison mère. Vous serez donc ravi d'apprendre que le jeu ne remplissait pas les critères de qualité nécessaires. Manifestement, même avec une sortie prévue pour 2010, l'éditeur a estimé qu'il était impossible de repartir du bon pied et d'atteindre un niveau satisfaisant. Une nouvelle décevante mais qui nous évitera probablement une catastrophe façon Command & Conquer : Renegade. Et puis la bonne nouvelle c'est que si vous avez acheté le Joystick n°204 avec Tiberium en couverture, vous disposez maintenant d'un véritable collector.





Concept foireux

Voilà un moment que l'on n'avait plus vu un gadget USB complètement idiot. C'est réparé avec ce manège aux animaux, capable de s'activer et de s'illuminer au rythme de la frappe sur le clavier. Un peu ridicule, voire limite pathétique, cet étrange bidule vendu une trentaine de dollars devrait quand même permettre de créer de savoureux petits concours au sein de la rédac. Le premier qui fait exploser l'engin en rédigeant un texte sera déclaré champion de l'inutile 2008.
(http://usb.brando.com.hk/prod_detail.php?prod_id=00665)



Spécial -26 ans
SMS/MMS illimités
24h/24
BOOSTEZ
votre forfait
SMS/MMS ILLIMITÉS
2X PLUS DE TEMPS
DÈS 18H ET TOUT LE WEEK-END
26 €90
par mois
Le Forfait 2 fois plus SMS illimités 18h + WE, c'est vers tous les opérateurs :
• 1h d'appels tout le temps
• 1h d'appels supplémentaire dès 18h en semaine et tout le week-end
• SMS/MMS illimités dès 18h en semaine et tout le week-end,
en plus pour les moins de 26 ans, SMS/MMS illimités 24h/24.
Pour en savoir plus
www.bouyguestelecom.fr
Bouygues
Telecom
Engagement 24 mois. Forfait 1h 24h/24 et 7j/7 + 1h et SMS/MMS illimités de 18h à minuit et tout le samedi et dimanche.
Avantage Spécial -26 ans (SMS/MMS illimités 24h/24) : Valable 24 mois.
Appels, SMS et MMS métropolitains à usage privé entre 2 individus (hors N° courts, spéciaux, SMS+ et MMS+). Incompatible avec l'option "Dégressivité moins 10%".
Engagement 12 mois disponible pour 5 €/mois en supplément (hors "Avantage Spécial -26 ans").
Voir conditions dans le document "Les Tarifs" en magasin.
Bouygues Telecom S.A. au capital de 616 661 789,28 €. 397 480 930 RCS Nanterre. Siège social : Arcs de Seine, 20 quai du Point du Jour, 92100 Boulogne Billancourt.

Shock à pic



Chez les développeurs de Rebellion Software, on a apparemment de gros soucis avec la guerre du Vietnam. Leur premier jeu sur le sujet, Shellshock Nam, était un jeu plutôt crade et violent mais aura finalement réussi à se démarquer par ses qualités de la rude concurrence qu'il rencontrait il y a quelques années. Mais chez Rebellion, surtout, on est un peu monomaniaque. Le Vietnam, on adore ça, mais les viet-congs, un peu moins. Du coup, histoire de changer un peu de registre, ils ont remplacé les êtres humains par… des zombies. Le jeu s'intitule Shellshock : Bloodtrails, sortira le 28 novembre et on peut être sûr d'une chose : ça va saigner.



Bonus malus

Ah ces développeurs de chez 3D Realms, quelle bande de petits farceurs, taquins et facétieux, les bougres ! C'est que les joueurs ayant acheté Duke Nukem 3D sur Xbox Live Arcade et débloqué tous les succès du jeu se sont vus offrir une jolie galerie d'images comportant des artworks du titre mais aussi deux images inédites de Duke Nukem Forever ! Une bonne manière de rappeler que ce projet est toujours en cours même si on ne serait pas étonné que la sortie coïncide exactement avec le moment où l'accélérateur de particules du CERN partira en sucette, comme un ultime pied de nez aux trois fanatiques qui attendent encore ce jeu.

Tap Tap Tap



C'est la fête chez Gametap (www.gametap.com) en ce moment ! Non seulement ces petits gars débarquent dans nos masures avec le sympathique Sacred Gold mais en plus, ils nous filent aussi le premier épisode de Fallout histoire de faire un joli coup en parallèle de la sortie du troisième opus. Ces deux jeux viennent compléter la collection gratos de la firme américaine, qui comportait déjà des titres tels que Deus Ex ou Thief. Du bon, du lourd, du puissant, que demande le peuple ? De la bière et des femmes ? Parfois, le peuple est vraiment démoralisant.

Éclairage



Allez, encore un gadget à brancher sur ce satané port USB qui nous a quand même bien changé la vie (si si, rappelez-vous comment c'était avant…). Je vous sens intrigué donc je développe. Grâce à la USB Touch Sensitive Lamp, de chez Brando (http://usb.brando.com.hk), vous allez pouvoir vous la péter grave. Alors oui, c'est une lampe comme il en existe facilement mille autres, mais celle-ci, non contente d'être de plutôt bon goût (NDLR : selon Yavin, en tout cas…), s'allumera par la simple surpuissance de votre toucher. On effleure la base de la lampe et hop, lumière. C'est beau, c'est classe et si votre PC est en panne, ce n'est pas elle qui va vous être d'un grand secours. Forcément.

La taille, ça compte



Que seraient nos pages de news sans un petit tour du côté du Japon ? L'histoire du mois se passait à Tokyo, où une femme de 36 ans vivait paisiblement chez ses parents. Sauf que les vieux, eux, ils commençaient à en avoir un peu leur claque de cette embarrassante progéniture squattant trois pièces de l'appartement en y entreposant des tonnes de vidéos et de mangas. Bien remontés, ils lui ont donc demandé de dégager tout son foutoir. Sauf que voilà, la miss, fallait pas la prendre de haut. Elle a donc décidé d'engager un tueur sur Internet pour liquider ses parents. Heureusement, un bon samaritain au courant du projet a prévenu la police à temps, et la fille s'est fait arrêter pour tentative de meurtre. Maintenant on a hâte de voir ce qui va arriver à tous ses compagnons d'infortune quand elle constatera avec stupeur la taille de sa nouvelle maison.

Grand Theft Derrick

Charmante histoire que celle de Heidi Kohl, octogénaire allemande qui, probablement lassée par ses longues journées passées à espionner tous ses voisins avec des jumelles, est descendue de chez elle, armée d'un tire-bouchon, afin de crever les pneus des voitures du quartier. Manque de pot, la retraitée n'avait pas un rond sur son compte et était donc dans l'impossibilité de payer la moindre prune. La justice, un peu démunie, n'a pu que condamner cette Tatie Danielle teutonne à tricoter des pulls pour toutes ses victimes, avant de la caser dans une jolie maison de retraite où elle pourra passer son temps à savonner les escaliers.

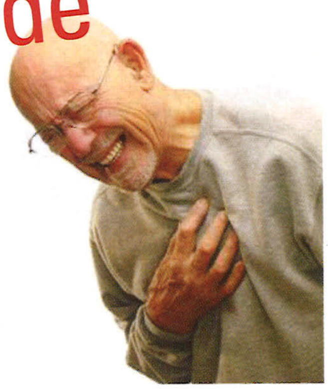




Time Splitters 4...

...s'offre de bien jolis artworks, dont un qu'on aurait pu titrer « Mon curé chez les zombies » avant de le filer à Max Pécas pour en faire un film.

Grand malade



Ce qu'il y a de bien avec le Web dit « participatif », c'est que n'importe qui peut y mettre absolument n'importe quoi sans que personne ne s'interroge. C'est ainsi que sur CNN iReport (www.ireport.com), un petit plaisantin a annoncé que Steve Jobs, patron d'Apple, était en soins intensifs suite à une vilaine crise cardiaque. Bon, la blague a de quoi faire sourire (et encore...) mais la firme à la pomme a quand même fait la tronche en voyant son action chuter de 10 % d'un coup d'un seul. Même si tout est revenu à la normale après un démenti de la maison-mère, on peut rester inquiet en voyant la place que prennent les leaders charismatiques d'entreprises dans l'économie mondiale. Du coup, je pense fermement annoncer la mort brutale de Georges Broussard afin de racheter 3D Realms pour 20 euros et enfin sortir Duke Nukem Forever dans le commerce.

Fer de lance



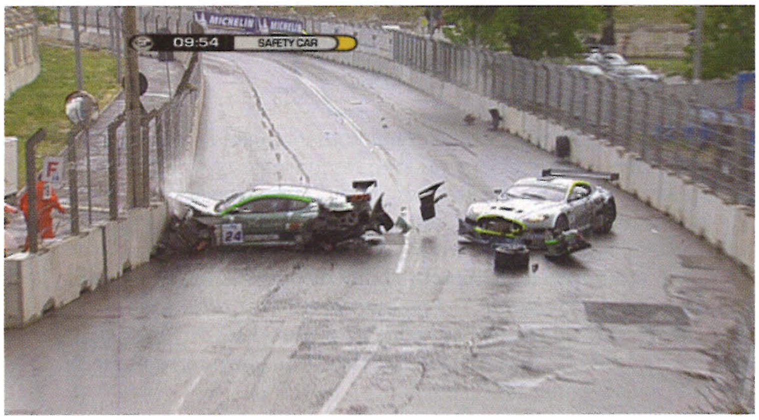
Et si on se faisait une petite suite avec un jeu qui va vous bouffer votre productivité, vos jours, vos nuits et peut-être même toutes vos vacances.
Ce jeu, c'est Hearts of Iron III, un wargame historique basé sur la Seconde Guerre mondiale, édité par Paradox Interactive et censé sortir durant le troisième trimestre 2009.
En revanche, il faudrait nous expliquer qui est le petit malin de 12 ans qui a remplacé les captures d'écran par son contrôle de géographie de CM2.



Seconde main

Nos confrères du site Shacknews (www.shacknews.com/) se sont aperçus que de nombreux éditeurs avaient recours à une nouvelle idée bien vicelarde pour combattre le marché de la revente de jeux. Il suffit d'offrir un bonus qui ne pourra être utilisé qu'une seule et unique fois. Chez Electronic Arts, Rock Band 2 (PS3, Xbox 360) sera vendu avec un code permettant de débloquer gratuitement un pack de 20 chansons, code qui ne fonctionnera plus après avoir été activé. De la même manière, NBA Live 09 mettra quotidiennement à jour la liste des basketteurs, mais seulement pour le joueur ayant acheté le jeu neuf. Quant au Gears of War 2 d'Epic, ce sont 5 cartes multijoueurs (issues du premier épisode) qui seront offertes au possesseur du jeu neuf. Un procédé qui ne concerne pour l'instant que les consoles. Alors faites comme moi, cachez-vous les yeux avec les mains en espérant que personne ne s'aperçoive de notre existence.

Drapeau rouge



Quand les choses ne tournent pas rond, une seule solution : le coup de gueule. C'est exactement ce qu'ont fait les talentueux développeurs de Simbin (Race 07, GTR Evolution) en balançant un communiqué lapidaire sur quelques sites de passionnés de simulations automobiles. Le souci ? Le portage systématique du contenu créé par leurs soins sur des jeux concurrents (comme rFactor) quelques heures seulement après leur mise à disposition de la communauté. On comprend que ça les agace un peu et les Suédois enfoncent le clou en affirmant clairement qu'il « n'y aura plus de nouveaux titres sur PC tant que ce comportement ne changera pas ». Radicale, cette gueulante se veut officiellement un appel au réveil et à la responsabilité de chacun. Et si les choses ne changent pas rapidement, ils envisagent de passer à des solutions vachement plus sérieuses comme des poursuites judiciaires. Alors, déconnez pas les mecs, développez vos propres créations pour vos simus favorites et respectez celles d'autrui parce qu'il ne faudra pas compter sur nous pour venir vous apporter des oranges quand vous aurez flingué tout le marché des simus de caisses avec vos conneries.

Two seuls

Après de nombreuses péripéties, rumeurs et autres spéculations concernant l'avenir de Take 2 Interactive (Bioshock, GTA IV), l'éditeur revient au point de départ et annonce son intention de rester totalement indépendant. Les récents pourparlers avec le géant Electronic Arts et les possibilités de rapprochement avec Ubisoft ou Activision sont donc au tapis « jusqu'à nouvel ordre ». Pour terminer, sachez que la société américaine se porte plutôt très bien, engrange un maximum de pognon et que ses membres font péter le champagne tous les soirs devant des bombasses heureuses de s'asperger de grands crus en entonnant les meilleurs titres de Rihanna. Bande de petits veinards.

T2™ TAKE TWO INTERACTIVE

Mirror's Edge...

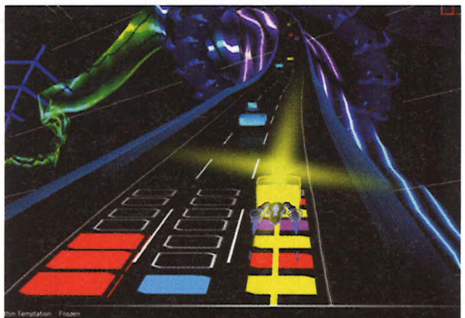


...s'est récemment doté d'un site officiel www.mirrorsedge.com sur lequel on trouvera des images, des fonds d'écrans et même quelques vidéos mais pas une seule date de sortie pour la version PC. Et ça, ça m'ÉNERVE.

Épique !

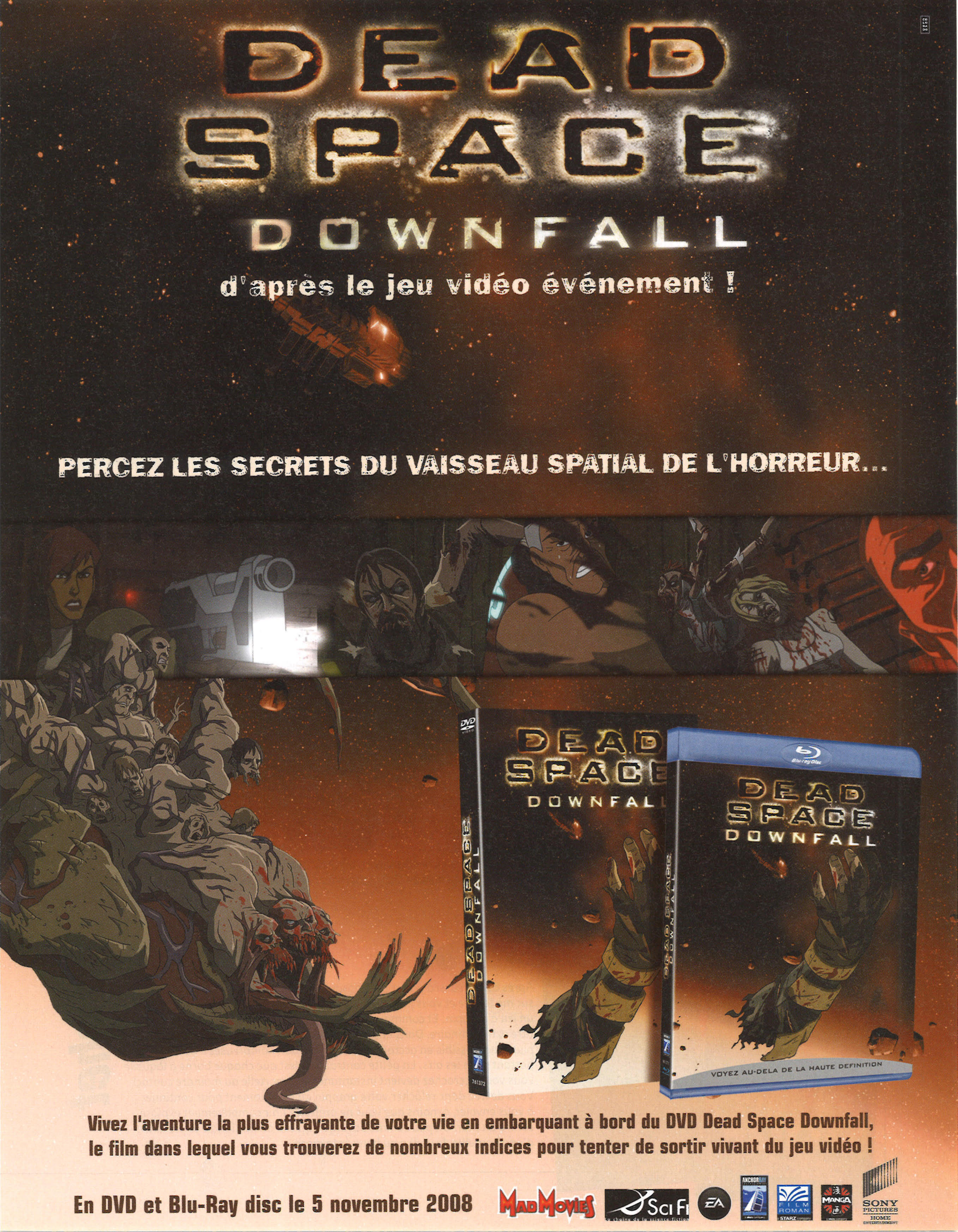


Mark Rein, l'indécrottable boss d'Epic Games (Unreal Tournament 3) l'a réaffirmé : Gears of War 2 ne sortira pas sur PC ! L'explication ? Le développeur préfère se concentrer sur une version unique, sur Xbox 360, plutôt que de créer deux versions d'un même jeu avec un résultat final décevant. O.K., soit, il fait ce qu'il veut après tout, mais on rappelle quand même que ce monsieur fait partie de la PC Gaming Alliance censée soutenir le jeu sur nos machines favorites. Comme disait ma grand-mère, avec des amis comme ça, on n'a pas besoin d'ennemis.



Audiosurf...

...est sorti en version boîte au Royaume-Uni. Par contre, cet excellent petit jeu mixant course et puzzle sera vendu environ 12 euros, soit presque deux fois plus cher que la version dématérialisée. Elle est pas belle, la vie ? Ah, ben, non.


DEAD SPACE
DOWNFALL
d'après le jeu vidéo événement !
PERCEZ LES SECRETS DU VAISSEAU SPATIAL DE L'HORREUR...
DEAD SPACE DOWNFALL
DEAD SPACE DOWNFALL
VOYEZ AU-DELA DE LA HAUTE DEFINITION
Vivez l'aventure la plus effrayante de votre vie en embarquant à bord du DVD Dead Space Downfall,
le film dans lequel vous trouverez de nombreux indices pour tenter de sortir vivant du jeu vidéo !
En DVD et Blu-Ray disc le 5 novembre 2008

Retour *gagnant*

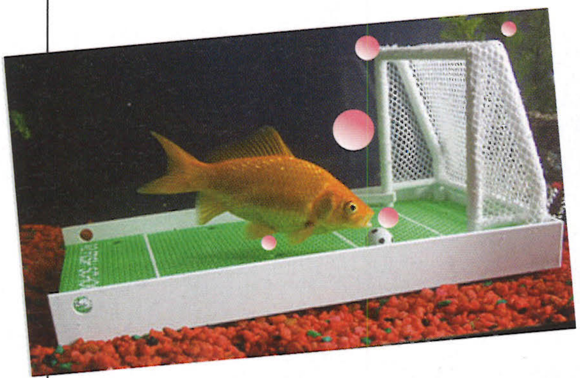
On n'était pas sûrs, mais on respire : le monde des jeux vidéo est décidément bien étrange. Celui des consoles japonaises a en plus le mérite d'être complètement loufoque. En effet, selon les derniers chiffres de l'agence spécialisée Media Create, la console la plus vendue au Japon durant le premier semestre 2008 serait… la PSP ! La portable de Sony se lâche avec plus d'un million et demi d'unités vendues cette année et se paie même le luxe de passer devant la Wii et la DS en klaxonnant comme un taxi parisien. Attendons impatiemment les chiffres du second semestre, où nous apprendrons que la 3DO et la Saturn cartonnent grave à Tokyo.



L'iPhone…

…du californien Apple détiendrait plus de 17 % du marché des téléphones mobiles aux États-Unis. Une bonne santé insolente qui doit agacer tous ceux qui ricanaient en voyant débouler un téléphone made in Cupertino, l'année dernière.

Fish Academy



Votre petite sœur ou vous-même possédez un poisson rouge ? Vous le trouvez un peu débile, ce bout de chair qui se balade dans son bocal en ne foutant rien de la journée ? Eh bien, les sacripants de ThinkGeek (www.thinkgeek.com) pensent à votre frustration naissante avec le R2 Fish Training School Kit, un bidule qui vous permettra d'éduquer cette étrange créature en lui apprenant à jouer au basket, faire du limbo, ou encore coller des penalties.
Voilà qui explique peut-être comment ont été recrutés les joueurs de l'équipe de France.

Cave StoWii

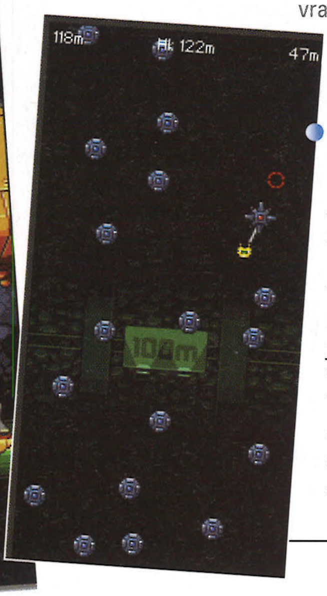


Bonne nouvelle pour les possesseurs de Wii ! Nintendo a annoncé que Cave Story, le meilleur jeu de plateforme de l'univers, aurait droit à sa conversion WiiWare, le service de distribution online de Nintendo. À part quelques nouveautés encore tenues secrètes, le titre devrait rester à peu près identique et, du coup, toujours aussi bon.
C'est vachement bien, on approuve mais on constate quand même que pour s'alimenter en vrais jeux, la Wii est obligée d'aller chercher des jeux PC gratos datant de plus de trois ans.

Phrase à la con

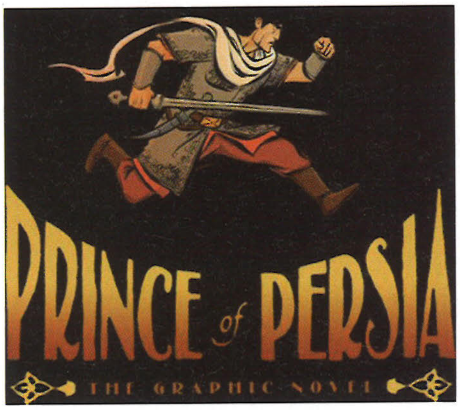
Mardi 7 octobre 2008, 10h29
Yavin : Perso, pour la musique, j'ai un casque Sony MDR.
Pipomantis : MDR ?
Pipomantis : Vivement le LOL de chez Philips.





Capitaine Crochet

Après avoir réussi à parler de dinosaures le mois dernier, je vais continuer sur ma lancée et vous parler de Gravity Hook (http://adamatomic/gravity), un jeu à grappin. Et comme « jeu à grappin, jeu malin » c'est forcément un titre extraordinaire. Dans la carcasse d'un petit robot, il faudra grimper le plus haut possible en accrochant votre filin aux nombreuses « bornes » flottant dans les airs. La petite contrainte, c'est que chaque borne à laquelle vous vous accrochez devient instantanément mortelle au moindre contact. Vous devrez donc relâcher votre grappin au bon moment pour continuer à vous envoler, à moins que vous ne préfériez finir complètement explosé contre un mur. Un peu comme Savonfou quand on lui signale la présence d'une bouteille de vodka au bout de la pièce.



Le fait du prince

Les vieux de la vieille le savent mieux que quiconque, les nombreuses suites données à Prince of Persia par Ubisoft n'ont plus grand-chose à voir avec l'univers original créé par Jordan Mechner. Étant donné qu'il devrait en être de même du côté du long-métrage basé sur les Sables du Temps et prévu pour juin 2010, ce bon vieux Jordan a retroussé ses manches et décidé de scénariser un comic book évoquant la genèse du Prince www.princeofpersiathegraphicnovel.com, avant qu'il se fasse enfermer dans les geôles puantes d'un grand méchant vizir avide de pouvoir. Si la qualité du dessin semble laisser un peu à désirer, le scénario a l'air plutôt touffu et intéressant. Avec les fêtes de fin d'année en vue, voilà peut-être une bonne idée cadeau. Cela dit, ça ne risque pas de vous sortir du pétrin si votre dulcinée a flashé sur une énorme palette de maquillage ou une nouvelle paire de bottes en cuir.

Un autre monde



Grâce aux offres de jeux gratuits régulièrement proposées, on vous parle souvent du site américain Gametap (www.gametap.com) et un peu moins de son équivalent français Metaboli (www.metaboli.fr). Maintenant, les choses vont être beaucoup plus simples vu que les deux sociétés ont purement et simplement fusionné pendant qu'on regardait ailleurs, comme ça, pouf. Enfin quand on dit fusion, il faut surtout comprendre que Metaboli dirigera dorénavant les activités de Gametap même si les Américains resteront bien présents au niveau des investissements, du compte en banque, des pépètes, quoi. Conséquence directe de cette opération compliquée, on devrait bientôt avoir droit à des titres gratos sur la plateforme française et je vous avoue que je suis bien content d'arriver au bout de ce texte parce que si j'avais maîtrisé le joyeux monde de la finance, je n'aurais peut-être pas fait ce métier.

Chic planète



Vous pouvez faire tout ce que vous voulez, vous enfoncer la tête dans le sol, mettre des boules Quiès dans vos oreilles ou sauter en l'air en jouant de l'accordéon, vous n'échapperez pas à la déferlante Little Big Planet. Mais quand vos amis possesseurs de Playstation 3 vous nargueront avec l'exceptionnel jeu de plateforme de Media Molecule, mouchez-les un bon coup en leur expliquant que le jeu était d'abord destiné au PC ! Les développeurs affirment en effet avoir démarché Valve afin de proposer leur jeu sur Steam. L'éditeur américain n'ayant manifestement jamais donné suite à cette proposition, ils sont donc partis voir Tonton Sony qui s'est visiblement montré un tantinet plus perspicace sur ce coup-là. O.K. non, en fait ne dites rien du tout à vos amis consoleux et contentez-vous de leur mettre un amical mais percutant coup de boule.



Mercedes...

...vous permettra bientôt de prendre le volant de ses prestigieuses bagnoles grâce au Mercedes CLC Dream Test Drive de chez Team 6. Pour une fois on n'osera pas critiquer les graphismes super-moches vu que les voitures de bases... enfin bon, ahem.

Arrière-goût

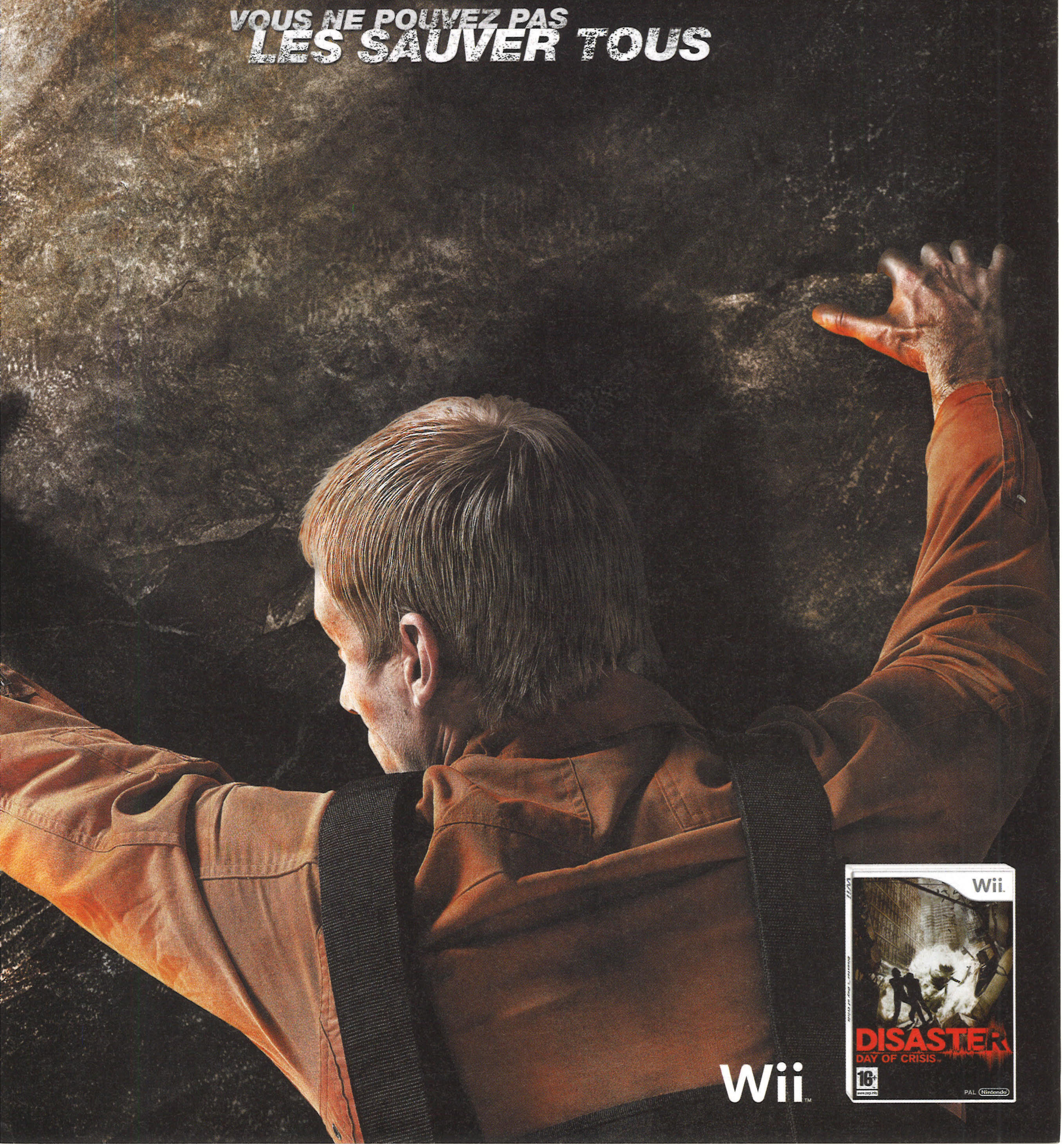
Manifestement troublé par la présence de son ex chère et tendre dans son appartement malgré leur séparation, un Russe n'a rien trouvé d'autre à faire que de manger la page du passeport sur laquelle figurait le tampon officiel autorisant la malotrue à résider chez lui. L'ennui, c'est qu'il risque maintenant un an de prison pour destruction de documents officiels. Une peine qui aurait pu être bien plus lourde s'il avait décidé de faire d'une pierre deux coups en mangeant sa femme.




16+
www.pegi.info
© 2008 NINTENDO. TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO. © 2008 NINTENDO
alerte orange
DISASTER
DAY OF CRISIS™

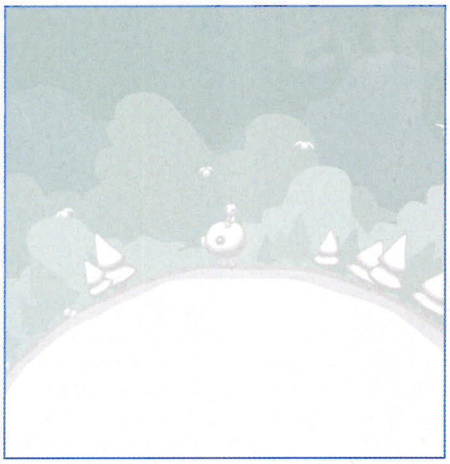
En Amérique du Sud, une équipe du Groupe d'Assistance et de Secours intervient lors de l'éruption du Mont Aguilas. Alors que le dernier des rescapés est hélitreuillé, le pire se produit : une des bombes sismiques projetées par le volcan déchaîné heurte l'hélicoptère qui devait abriter les survivants. Dans le chaos, Steven, responsable d'équipe et le meilleur ami de Ray Bryce, perd la vie. Un an plus tard, rappelé sur le terrain pour faire face à la menace du SURGE, une unité terroriste, Ray doit surmonter la tragédie qu'il a vécue tout en affrontant les nombreuses catastrophes naturelles. Les développeurs japonais de Monolith Soft décrivent le combat entre une société occidentale sur-armée et une nature déchaînée : qui est le plus dangereux pour l'homme ?





AETHER

>Genre : Plateforme >Développeur : Edmund McMillen
> http://armorgames.com/play/2153/aether



Décoller d'une planète demande un peu de dextérité

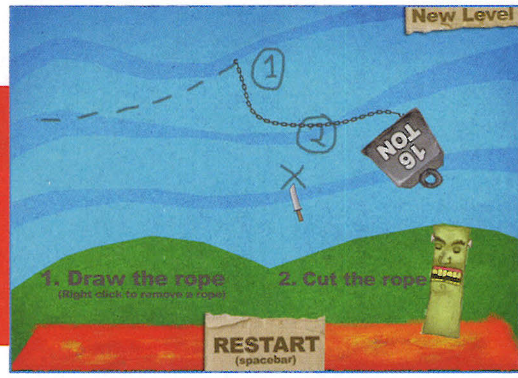
Fermez les yeux. Voilà, comme ça, très bien. Vous êtes redevenu un enfant, assis sur une petite bête toute ronde et mignonne. Et votre rêve de môme, c'est de voler avec les étoiles. Vous sortez alors votre petit filin et vous vous soustrayez à l'attraction terrestre avec une facilité qui confine à l'effronterie. Plus vous grimpez vers les cieux, moins la gravité a d'emprise sur vous. Puis, après quelques minutes, vous y voilà. Dans les étoiles, voltigeant entre les astéroïdes, découvrant de nouvelles planètes… C'est bon, vous pouvez rouvrir les yeux. Vous vous étiez juste une fois de plus assoupi devant Aether, poétique et mignon comme un extrait du Petit Prince.



Les nuages offrent d'excellents points d'accroche pour le grappin.

DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

L'actu des jeux indépendants



Comme toujours chez Purho, un concept simple et un visuel atypique.

ACTION DOOM 2 : URBAN BRAWL

>Genre : Action
>Développeur : Scuba Steve
>http://action.mancubus.net

Ça vous plaît les trucs bourrins, hein ? Quand les corps se démembrent et que les têtes explosent, vous partez d'un rire gras qui résonne jusque dans les tréfonds de l'enfer, c'est ça ? Si c'est le cas, je vous confirme non seulement que vous avez de sérieux problèmes mentaux, mais aussi qu'il est temps pour vous de jouer à Action Doom 2 : Urban Brawl, jeu d'action à la première personne donnant l'impression d'évoluer en plein milieu d'un comic book. Possibilité de dézinguer les ennemis avec de nombreuses armes, ambiance pulp qui sent bon, ennemis nombreux et retors, tout est là pour transformer le carnage en fête du village. Attention quand même, la difficulté est ultra-relevée.



Ambiance Die Hard, uzi à la main dans les rues de New York.



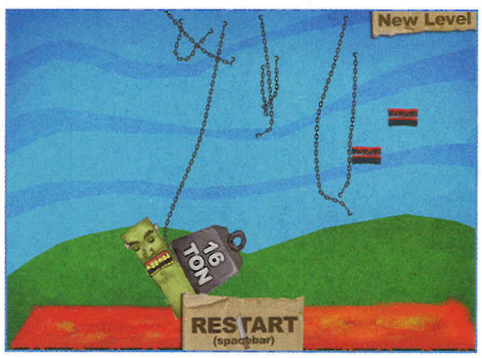
Ambiance Massacre à la tronçonneuse, dans la peau du méchant cette fois.

KNOCK THE MONSTER

>Genre : Réflexion
>Kloonigames
>www.kloonigames.com/blog/games/knock

Et hop, comme chaque mois, un nouveau Petri Purho ! Cette fois-ci, il s'agit d'utiliser le moteur physique du jeu pour abattre un monstre à l'aide d'un poids de 16 tonnes. Pour ce faire, il faut placer des chaînes qui agiteront la masse et l'enverront valser, jusqu'à faire vaciller la bête et, dans l'idéal, la mettre au sol. Moins sympathique et intéressant que ce à quoi Purho nous avait habitués, Knock the Monster vous amusera à peu près aussi longtemps qu'un album de Francis Lalanne, c'est dire.

Trop de chaîne tue la chaîne. Placez-les avec parcimonie.



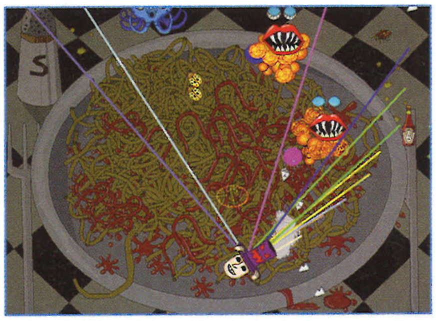
PASTER MASTER

>Genre : Shoot >Développeur : JinxTengu
>www.djmoonshine.com/Poe/games.html

On ne cessera jamais de vous le répéter avec le temps : la drogue, c'est mal. Ça rend tout fou à l'intérieur et tout moche à l'extérieur. Un peu comme Pasta Master, arena shooter absolument hideux semblant sorti d'une cuve de LSD. Dans la peau d'une tête de magicien chaussée d'un haut-de-forme démoniaque, il faudra abattre pommes de terre, tasses et autres tomates tueuses qui tenteront inlassablement de venir vous dévorer. C'est moche, c'est triste, mais pourtant étrangement hypnotisant.



Du poulpe géant au broccoli tueur, il y en a pour tous les goûts.



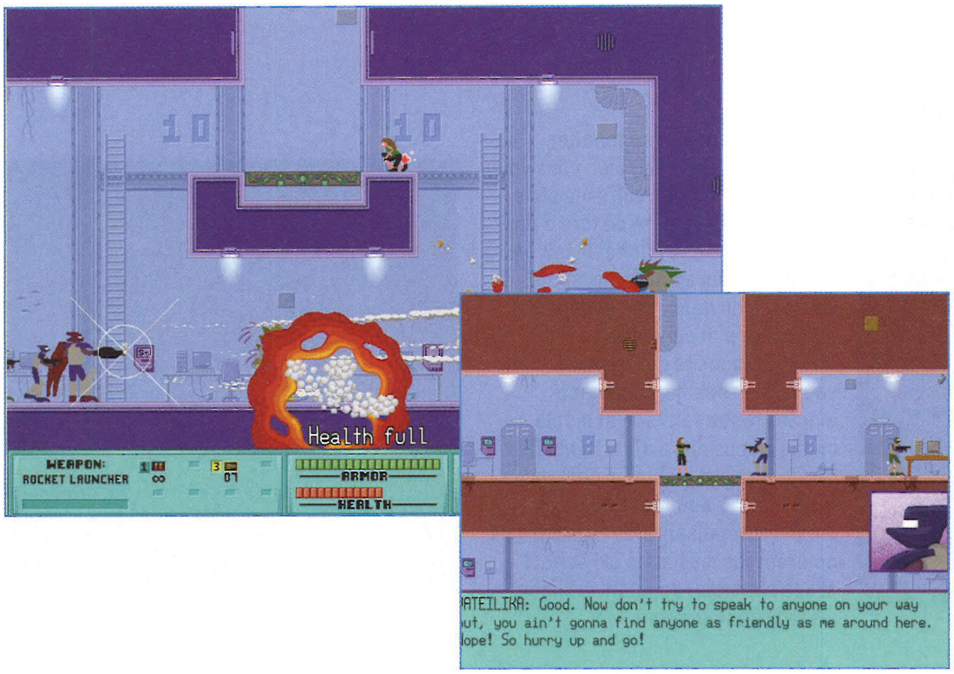
La bouteille de ketchup tue tous les ennemis à l'écran. Ruez-vous dessus !

LE JEU DU MOIS

IJI

>Genre : Plateforme/action
>Développeur : Daniel
>www.remar.se/daniel/iji.php

Dans l'imaginaire collectif, un bon jeu de plateforme est un jeu dans lequel le héros saute à pieds joints sur le crâne de ses ennemis afin de s'en débarrasser en émettant des cris tous plus idiots les uns que les autres. Mais dans Iji, on se voit plutôt affublé d'un gros gun permettant de se passer de ces contraignantes acrobaties. Au programme : quelques sauts bien sûr mais aussi des énigmes et moult démembrements d'engins bipèdes robotisés. Un chouette titre à la durée de vie conséquente et aux animations particulièrement léchées.



PAKOON 3 : FIRST BLOOD

>Genre : Réflexion
>Développeur : Mayoneez
>http://mayoneez.1g.fi/pakoon3/index.html

Le bondissant développeur Mayoneez, déjà connu pour son Kumoon (jeu de réflexion physique datant de 2005) a décidé de continuer dans la réflexion, mais en abandonnant la 3D. Du coup, il nous pond Pakoon3 : First Blood, un clone de Lemmings où il faut aider des poussins à fuir l'abattoir. Bien évidemment, chaque tableau propose son lot de pièges et de caisses qu'il faudra exploser pour laisser le champ libre aux bébêtes. Le souffle des explosions étant pris en compte, il faudra un peu se creuser les méninges pour sauver nos nouveaux amis avec un nombre limité de bombes. Mignon et intéressant, le temps d'une après-midi.



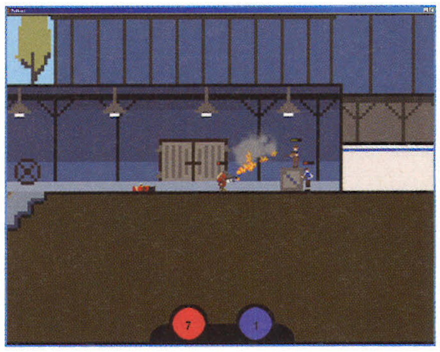
Aussi malins que les Lemmings, les poussins se contentent de marcher.



Les niveaux se complexifient très vite. Aspirine recommandée.

GANG GARISSON 2

>Genre : Action
>Développeur : Faucet
>http://forums.tigsource.com/index.php?topic=2491.0



Petit tip : apparemment, le pyro est super-avantagé en ce moment. Foncez !

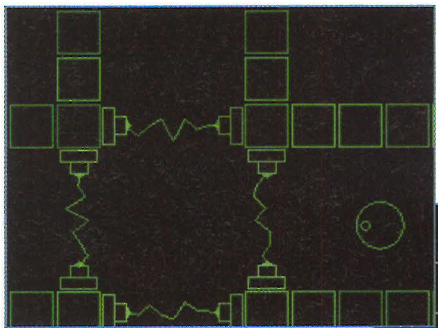
Le mois dernier déjà, nous vous parlions des « demakes », cette forme de compétition visant à pondre le remake d'un jeu revisité façon vieille console. Eh bien en voici encore un petit ce mois-ci, en la présence de Gang Garisson 2, relecture pixélisée de Team Fortress 2. Quasiment toutes les classes sont disponibles, sur une map seulement pour l'instant, mais le jeu fait montre d'un niveau de détail proprement hallucinant. Chaque classe est gérée de manière très intelligente et tenant compte des limites de la 2D, la musique remixée semble sortir tout droit des entrailles d'une vieille console Atari et le jeu est jouable online (même si nous n'avons pas encore réussi à nous connecter correctement). Bref, c'est de la bonne came.



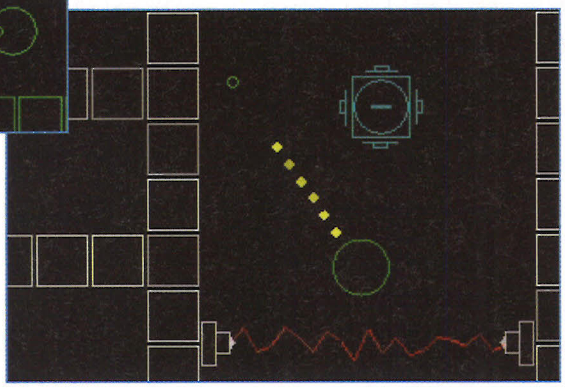
Une variante plus qu'intéressante d'un concept fort classique.

ILLEGAL COMMUNICATION

>Genre : OVNI
>Développeur : Cactus
> http://cactusquid.proboards99.com/index.cgi?board=games



Esthétique épurée, commandes à la souris uniquement, on dégraisse à l'extrême.



Allez ! On n'arrête pas les bonnes habitudes ! Ce mois-ci encore un jeu de chez Cactus, toujours aussi inventif et vicelard avec le joueur puisque cette fois, il s'agira d'un jeu sans règle définie. Ça sera à vous de trouver les mécanismes et fonctionnements du titre. Alors par pur respect pour l'artiste (et pas du tout par fainéantise, comme vous le pensez sûrement, méchants lecteurs), je ne vous dirai rien de plus.

Comme toujours chez Cactus, on peut changer des petits détails, tels que la couleur des éléments.

ALIEN ASSAULT

>Genre : Shoot
>Développeur : Easy 8
>www.thegamespage.com/backroom/



Avec ses airs de pas y toucher, Alien Assault pourrait bien vous voler quelques heures de votre vie sans aucun souci. Derrière ce titre d'une originalité folle se cache en fait un hommage très appuyé aux shoots verticaux du début des années 80 type Galaga et consorts.
Dans l'immensité de l'espace sauvage et hostile, la menace extraterrestre fait rage et blabla blabla à vous de l'arrêter, blablabla la princesse et blablabla cent balles et un mars. L'ambiance du jeu est vraiment séduisante, avec ses pixels colorés, ses musiques old school et ses ennemis rappelant vraiment les jeux de tir d'antan.



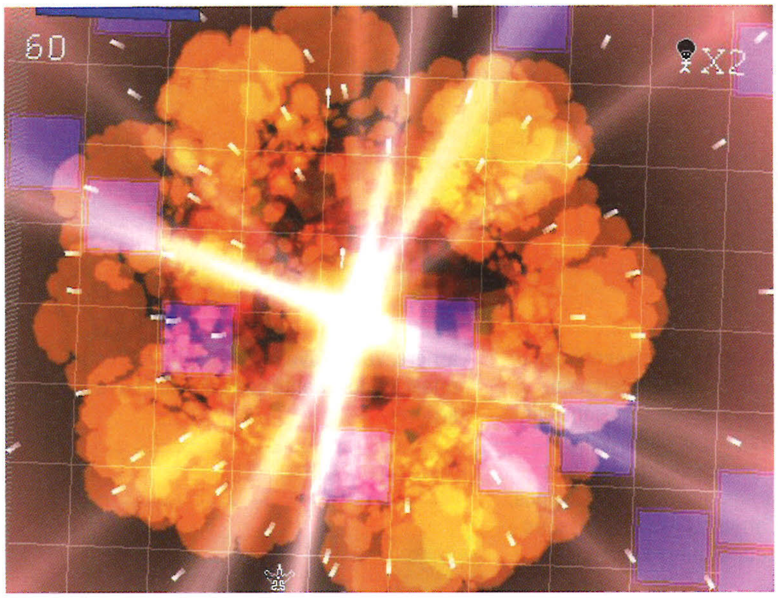
L'arsenal évolutif du jeu ne sera pas de trop contre ce genre de boss.

ARCHIBALD'S ADVENTURE

>Genre : Plateforme
>Développeur : Rake in Grass
>http://archibald.rakeingrass.com/index.php

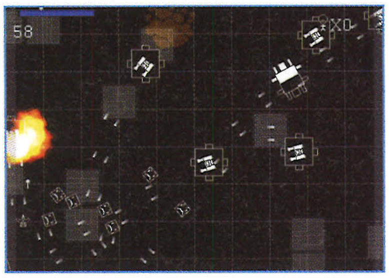
Dans notre grande série « le jeu de plateforme n'en finit pas de sortir du cercueil dans lequel on essaie de l'enfermer », voici Archibald's Adventure. Dans cette histoire aux graphismes mignons comme tout, vous allez devoir aider votre nouvel ami (Archibald, donc) à se défaire d'une myriade de pièges vicieux histoire de terminer 114 niveaux blindés de divers attrape-couillon tordus comme ce n'est pas permis. Transports d'objets, grimpettes aux murs et même escapades en l'air à l'aide d'une chaise (?!) sont au programme de cette sympathique aventure fleurant bon un passé pas si lointain.





AERIALKENG

>Genre : Shoot >Développeur : FuriousKeng
>www.yoyogames.com/games/show/52756



Au contraire des feuilles mortes, les jeux de tir ne se ramassent pas à la pelle mais plutôt au microscope et à la pince à épiler. Après Alien Assault, en voilà un autre plutôt très court (moins d'une heure) mais bien foutu avec ses graphismes épurés et ses explosions façon feu d'artifice un soir de fête nationale. L'idée, c'est de buter quelques gros boss bien puissants et de se défouler un bon coup comme dans tous les jeux d'un genre, qu'on aimerait revoir plus souvent sur nos machines.

HOME SWEET HOME 2 : KITCHENS & BATHS

>Genre : Gestion
>Développeur : BBB Arcade
>www.bbbarcade.com/homesweethome2/index.html

Au lieu de végéter devant les (trop ?) nombreuses émissions de décoration d'intérieur, pourquoi ne pas taper du poing sur la table et s'y mettre une bonne fois pour toutes ? O.K., c'est un peu fatigant comme activité, les clous, les planches, la peinture… Alors on va faire ça de manière super-zen, sur l'écran, tranquille, en sirotant un soda bien frais. Dans Home Sweet Home 2, on aura pour objectif l'aménagement d'intérieurs (cuisines et salles de bains) avec un tas de critères à respecter comme l'harmonie de l'ensemble ou le budget alloué aux travaux. À conseiller à tous ceux qui veulent éviter la sortie Ikea hebdomadaire avec madame.





On pense à tout

Vous trouvez ça relou de recopier nos jolies adresses web dans votre navigateur préféré ? Nous aussi ! Alors retrouvez toutes les URL de cette rubrique sur www.joystick.fr et vous n'aurez plus qu'à cliquer dessus pour devenir tout beau et tout bronzé.



>Genre : Adrénalinique
>Éditeur : Electronic Arts
>Développeur : EA Black Box/Canada
>Sortie : 21 novembre 2008

NEED FOR SPEED UNDERCOVER

La recette NFS a beau être connue, reconnue, repassée, lessivée, éculée, élimée, fatiguée, il faut bien avouer qu'elle fait toujours son petit effet. À croire que cette série, vieille de plus d'une décennie, est increvable. Vous pouvez donc le noter sur vos agendas, le prochain opus, intitulé Undercover, arrive incessamment sous peu. La nouveauté cette année ? Le retour en arrière. Vous n'avez pas compris ? Je vous la refais. La nouveauté cette année ? Le retour en arrière.

Chaque région possède sa propre architecture, sa topographie, ses caïds...



Atelier recyclage

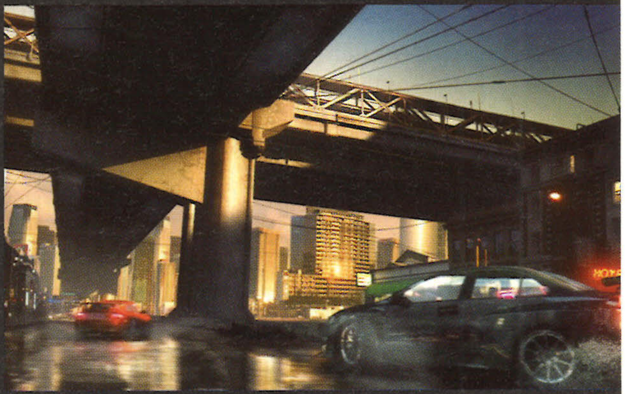


Après un ProStreet pour le moins critiqué parce qu'il avait osé – le bougre ! – sortir un peu trop des carcans habituels, les Canadiens en charge de ce énième volet se devaient de réagir. Et pour réagir, rien de tel que de recycler les deux ou trois bonnes idées des deux ou trois derniers volets. Plus précisément, Undercover se dit descendre, spirituellement, de Most Wanted... qui descendait lui-même de Underground... Les aficionados de ces deux opus seront donc ravis d'apprendre que le retour de la flicaille et des environnements « ouverts » formeront les deux composantes essentielles de cette itération 2008.





Un seul gros choc sur les Highway Battles, et vous êtes bon pour recommencer la course…



Pour la flicaille, pas besoin de vous faire un dessin : un petit excès de vitesse ou une conduite en état de Savonfou et vos petites mains, toutes moites, devront se démener pour échapper à la patrouille – une, puis deux, puis trois, puis dix, puis même un hélicoptère… Au sujet des environnements ouverts, comprenez que le terrain de jeu, Tri-City, composé de trois villes enchevêtrées dans un impressionnant réseau routier, promet d'être immense.

Carriériste

Et au menu des nouveautés ? Je veux dire, des vraies nouveautés ? « C'est le retour en arrière ». Il n'y a donc pas de nouveautés ? Je veux dire, de vraies nouveautés ? « Si, c'est le retour en arrière ». Ah ? Bon… À défaut de faire la révolution, les Canadiens se sont donc attachés à soigner le traditionnel mode Carrière, a priori plus profond, plus riche, plus complexe, plus immersif, plus génial, plus cool, plus fantastique, plus je vous embrouille et plus tout ce que vous voulez. À la différence de son prédécesseur, où votre objectif était de devenir le plus gros caïd de la rue, votre présente mission consistera à infiltrer un gang de mafieux, ce qui, en pratique, revient à peu près au même puisqu'il faudra mettre sur la touche, un par un, toutes les frappes de Tri-City. Pour l'occasion, « grosse production censée en mettre plein les yeux » oblige, on aura aussi droit à de belles cinématiques façon Hollywood, avec des réels morceaux d'acteurs gras et laids, et des belles tranches d'actrices blondes à fortes poitrines ; très jolies, cela va de soi. Oui, Yavin, ne t'en fais pas, le test sera pour toi. Mais, où j'en étais, moi ? Oui. Petite « vraie » nouveauté quand même, inspirée de modèles plus anciens (ben, quoi ?) : les Highway Battles, ou « bastons à fond les ballons sur l'autoroute » si vous préférez.

Le principe est simple : sur une portion d'autoroute, vous faites une course contre un (ou plusieurs ?) concurrent, en sachant que les limitations de vitesse ne sont pas tout à fait respectées et que la voie est bondée de papis ne sachant pas conduire… Pas facile. Mais fun. Si le parc des véhicules dispos n'a pas été encore révélé, vous pouvez d'ores et déjà tabler sur une cinquantaine de bolides vrombissants, que l'on pourra, comme un Jacky à ses plus belles heures, customiser à son goût.

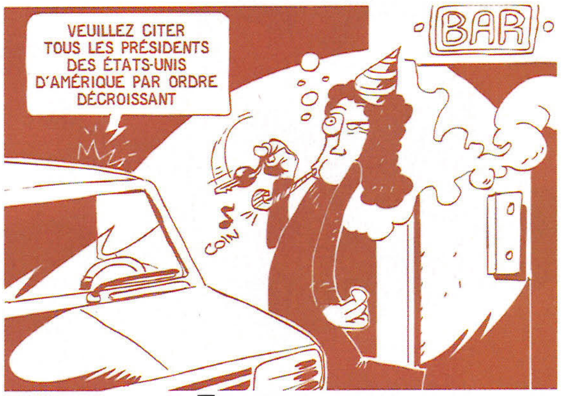
Du fun au programme

L'absence de vraies nouveautés (« et le retour en arrière, alors ? ») n'enlève heureusement rien au plaisir que l'on peut éprouver sur cet Undercover, qui plus est quand on nous fait essayer la chose sur un écran de cinéma. Ils sont malins chez EA. Si la conduite est tout à fait intuitive, avec une approche au demeurant très arcade, Undercover révèle, kilomètre après kilomètre, ses petites subtilités.

Des finesses dont il faudra d'ailleurs user et abuser pour échapper à une patrouille de police. Passer pour un petit laps de temps en « Speed Breaker » (un énorme atout pour les Highway Battles) et, surtout, effectuer un 180° au moyen des gâchettes sont autant de manœuvres indispensables pour mener à bien vos projets. Le nouveau NFS n'est donc pas aussi bête qu'il y paraît, et il demandera sans aucun doute un joli coup d'œil, une bonne dose de sang-froid et un maximum de dextérité. Increvable, cette série, je vous disais…

Sundin





Hips, oups !

Un mail enflammé à un(e) ex lors d'une soirée de déprime trop alcoolisée, une missive assassine à votre patron ou tout simplement une erreur de destinataire dans l'envoi d'un courrier très personnel ? Une fois cliqué sur le bouton « envoi », c'est le drame, la fin du monde et vous n'avez plus qu'une envie : vous exiler au fin fond de la Sibérie pour le restant de vos jours. Sauf si vous utilisez le nouveau service proposé par Google pour son service de messagerie Gmail (www.gmail.com). Grâce à Mail Goggles, vous pourrez paramétrer un envoi sécurisé vous obligeant à résoudre différents calculs mentaux avant de valider l'envoi de vos courriers. Ainsi, si vous êtes pété comme un coing, il y a peu de chance que vous parveniez à résoudre la liste d'opérations et votre texte restera bien sagement dans votre boîte en attendant que vous ayez décuvé. Une idée d'apparence rigolote mais probablement inventée par des gens très sérieux lors d'un brainstorming de huit heures dans un bureau austère afin de créer un peu de buzz autour de leur service de messagerie. Et le pire, c'est que j'ai marché comme un couillon.

Endwar...



...sur PC, « aucune raison de ne pas le faire » d'après Michael de Plater, directeur artistique sur ce jeu de stratégie de chez Ubisoft pour Xbox 360 et Playstation 3. D'après lui, sans le piratage, il serait sorti en même temps. C'est... merveilleux.

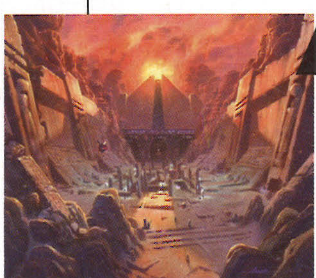
Self-Défense





Certains développeurs du mod Defense of the Ancients pour Warcraft III ont de la suite dans les idées. Lors de la création de leur studio Riot Games (www.riotgames.com) en 2006, on ne savait pas trop ce que nous préparaient ces petits gars pleins de talent. Deux ans plus tard, on sait et il s'agit ni plus ni moins que d'une resucée du même concept intitulée League of Legends : Clash of Fates. Comme dans DotA, on prendra le contrôle d'un héros (ici un champion) que l'on choisira parmi une douzaine, et chacun d'eux sera dota, euh pardon, doté de pouvoirs spécifiques. Le bêta-test est prévu pour le début de l'année prochaine, et les graphismes semblables à Warcraft III laissent penser qu'il va y avoir pas mal de taf pour concurrencer le rouleau compresseur Demigod de Chris Taylor basé sur un concept identique.

Auto-promo

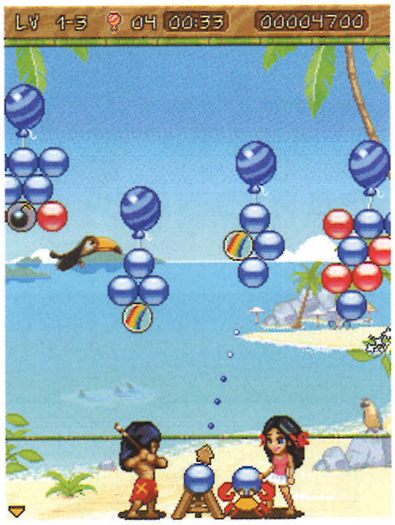


Vous aimez notre magazine, c'est normal, il est génial et si on n'écrivait pas dedans, on l'achèterait nous aussi. Mais le mois prochain, Joystick sera encore plus génial, surtout si vous aimez l'univers de Star Wars car vous y découvrirez, en primeur, plein d'éléments d'une nouvelle bombe basée sur cette juteuse licence. Si vous suivez un peu les actus, vous savez de quoi je parle, vous ne tenez plus en place et vous bavez comme Jabba the Hut. Je ne peux rien vous dire de plus pour l'instant alors, rendez-vous le mois prochain ? Soyez à l'heure, il n'y en aura pas pour tout le monde, hin hin.

Kings of Fighter XII

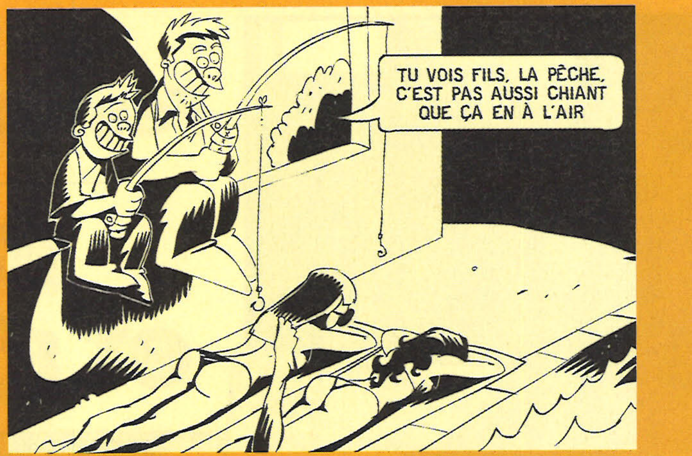


...pourrait sortir sur nos machines à une date encore inconnue. Ce jeu de baston de chez SNK Playmore devrait bien être une grosse tuerie même si on n'en est encore qu'au stade de la rumeur. Mais comme on dit dans nos contrées, l'important c'est d'y croire.



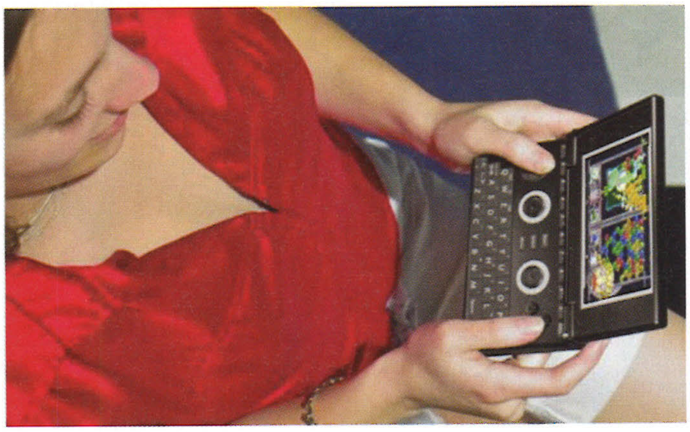
Gameloft...

...proposera bientôt des jeux pour la plateforme de téléphonie mobile Android développée chez Google mais permettant à tout un chacun de développer dessus. Le premier titre de l'éditeur français sera Bubble Bash soit un vulgaire clone de Puzzle Bobble. Trop bien.



L'étoffe du héros

On connaissait le mystère des chaussettes disparaissant mystérieusement dans la machine à laver, moins celui des petites culottes qui se font la malle en se décrochant des étendoirs à linge. L'histoire se passait au Japon où un individu âgé de 51 ans s'est fait chopper en train de voler ces indispensables petits bouts de tissu à l'aide d'une canne à pêche d'une dizaine de mètres de long. Fétichiste avoué, le bonhomme a quand même surpris son monde lorsqu'on a découvert plus de 500 culottes dans son appartement. C'est aussi ça, la fête du slip.



Alan Wake...

... est toujours en développement et, à l'heure où vous lirez ces lignes, une bande-annonce aura été projetée à l'occasion de la première du film Max Payne, en Finlande. Pour une date de sortie, plus d'infos ou des cacahuètes, repassez plus tard.

Fallait oser !

Qu'est-ce qu'être couillu ? Courir tout nu enduit de miel dans une réserve d'ours ? Changer l'ampoule de la cuisine pendant qu'on est en train de faire la vaisselle ? Non, ça, c'est juste faire preuve d'une immense stupidité. Être couillu, c'est sortir une nouvelle console portable dans un monde dominé par les deux géants que sont Nintendo et Sony. Trois anciens de la communauté GP2X se sont ainsi lancés dans l'aventure et proposeront tout bientôt leur projet Open Pandora (www.openpandora.org). La machine sera dotée d'un processeur ARM cadencé à 600 MHz, de capacités 3D Open GL, affichera sans complexe une résolution de 800x600, disposera d'un bel écran tactile et tournera sous Linux. S'ajoutent à cela deux ports pour cartes SD, du WiFi, Bluetooth, un vrai petit clavier et une autonomie annoncée d'environ dix heures. Côté applications, il y a peu de chance d'y voir les productions récentes des grands éditeurs mais la machine devrait être soutenue par une forte communauté indépendante et profitera, a priori, de nombreux émulateurs. D'une taille équivalente à une DS et proposée à environ 250 euros, voilà une petite bécane qui pourrait bien trouver son public parmi les gens un peu couillus.





Donjons & Donjons

Prenez votre exemplaire du Joystick N°208, filez à la page 46 et lisez les 3 chouettes pages rédigées par Sundin à propos du futur Dungeon Party des Français de Cyanide. Ensuite, vous revenez me voir. C'est bon ? Vous avez raté ce numéro ? Pfff, O.K., on recommence à toute vitesse alors. Le futur Free 2 Play du studio français vous emmène dans des donjons loufoques, truffés de pièges et vous fait participer à des joutes multijoueurs afin de récupérer un trésor pour se barrer vite fait avant que l'autre équipe ne vous grille la politesse. Si on vous en reparle, c'est pour vous montrer de nouvelles images et vous rappeler que le jeu est toujours prévu pour le tout début de l'année prochaine. Ça a l'air chouette, ça a l'air fun et on attend impatiemment de pouvoir mettre la main dessus.

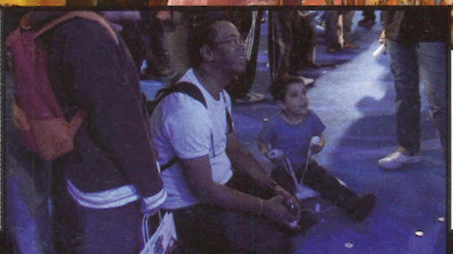
Festival du Jeu Vidéo 2008

Bain de foule et grosses sueurs















Soyons clairs, le Festival du Jeu Vidéo n'avait pas grand-chose de neuf à nous présenter. Mais l'ambiance de cette grand-messe avant tout destinée au grand public ne nous a pas laissé froids pour autant.

par Savonfou

Que retenir de ces trois jours de Festival ? L'énorme foule, pour commencer. Avec 48 000 festivaliers, les chiffres de l'année dernière (32 000) sont pulvérisés. Le Palais des Expositions de la Porte de Versailles, ce n'est pas Montreuil ! D'un bout à l'autre du Salon, les stands grouillaient tellement de monde qu'un Yavin n'y aurait pas retrouvé son poney. Il faut dire que si pour nous autres, petits veinards de journalistes globe-trotters, les versions jouables présentées avaient un goût de déjà-vu, c'était en revanche une première pour beaucoup de joueurs français. Rien d'étonnant, du coup, de voir une telle affluence autour de quelques blockbusters très attendus comme Tomb Raider Underworld, Far Cry 2 ou Alerte Rouge 3. Quant au très prometteur Left 4 Dead, ce fut tout simplement le délire. Il fallait attendre plus de deux heures pour avoir la chance de se mesurer à d'autres joueurs dans l'ambiance très oppressante du prochain soft de Valve. Pour d'autres jeux aussi, c'était l'heure du verdict : l'immensément attendu Fallout 3 ou les nouveaux périphériques du prochain Guitar Hero par exemple étaient venus, fleur au fusil, subir le jugement sans pitié des fans de ces deux licences.

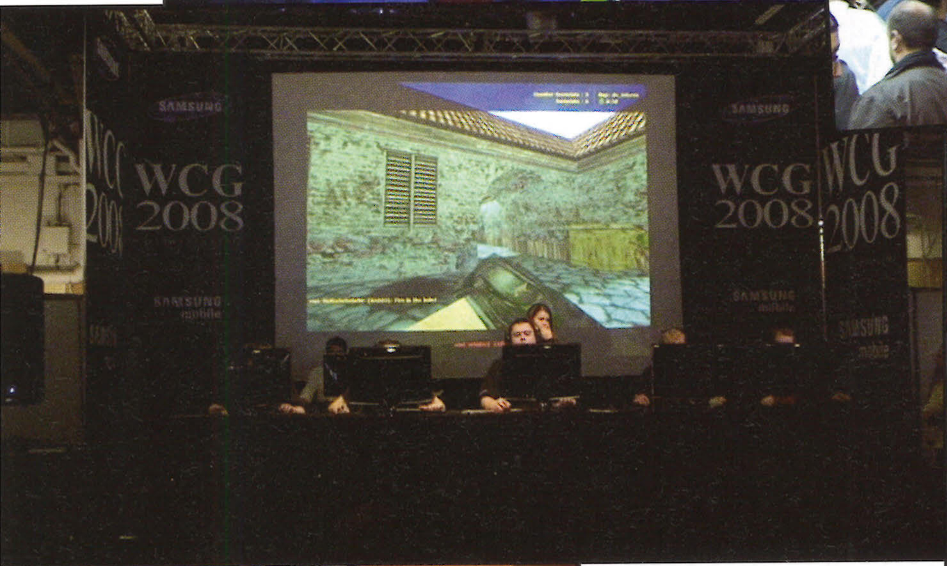
Une pincée de jeu indé

Mais le festival ne s'est pas limité à quelques avant-premières. Personnellement, ma première visite fut pour Widescreen Production. Les petits Lyonnais ont profité de l'occasion pour faire une démonstration d'Aosphère, la première de leurs « Identifictions » (des jeux par épisodes hebdomadaires de 30 à 45 minutes) et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils ont vraiment poussé le Flash dans ses derniers retranchements. Si l'histoire est aussi travaillée qu'ils nous l'ont promis, vous pouvez être sûr que l'on vous en reparlera bientôt. C'était aussi l'occasion rêvée de voir à quoi ressemblaient les nouveaux magnats du jeu Web.





Toute la ferveur des partisans de la Destruction s'exprimait au stand de GOA.



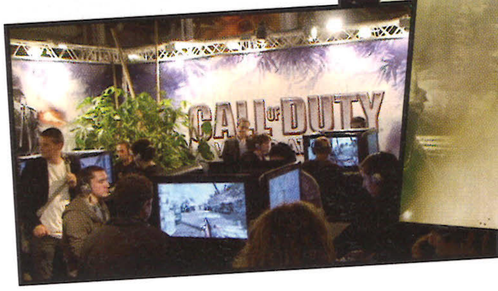
Dernière étape avant Cologne, les finales françaises des World Cyber Games se sont déroulées au sein même du Salon.

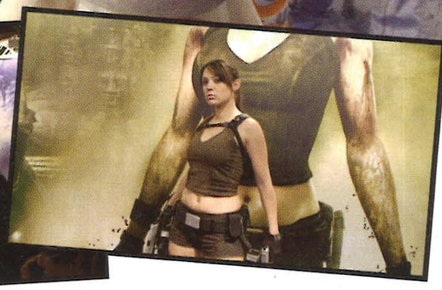






Atari ST, Megadrive et Virtual Boy (si si souvenez vous !) le rétrogaming aussi avait sa place.





Je veux bien évidemment parler de Motion Twin (www.motion-twin.com), venu faire de la promo pour Hordes et La Brute, leurs jeux phares, rassemblant à eux deux quelques millions de joueurs français. Pas de nouveautés malheureusement, mais un stand somptueusement décoré façon fin du monde, ce qui changeait des installations très académiques du Salon. Un peu plus loin, des nuages d'hormones me fouettaient le visage tandis que j'assistais, en compagnie de centaines d'autres geeks, aux prestations gymniques d'Alison Carroll sur la scène principale. La Lara Croft officielle fraîchement nommée s'est acquittée de sa tâche avec brio : acrobaties, pointages de pistolets et autres lancers de goodies dans la foule, tout cela en exhibant ses plus beaux atouts, je parle bien sûr de ses très jolis yeux. Moins sexy (c'est un euphémisme) mais tout aussi populaire, on pouvait croiser un Peter Molyneux tout sourire venu nous présenter pour la énième fois Fable II sur Xbox 360. Une bonne demi-heure d'avalanche de concepts métaphysiques devant une assemblée subjuguée par l'aura du maître.

Age of Radinerie

Il était alors temps de me rendre à un de mes rendez-vous les plus attendus : un petit show organisé par GOA pour les fans de Warhammer Online. Au passage, je remarque le stand de Focus Home Interactive, et note que la version de Bloodbowl jouable sur une grosse poignée de PC est encore un peu plus belle et aboutie que la dernière fois que j'ai posé mes gros doigts moites dessus. Rah, mais qu'ils se grouillent de le sortir ! Arrivé sur la scène de GOA, voilà qu'on assiste au show d'un Paul Barnett en roue libre totale ! Le directeur artistique de Age of Reckoning gesticulait dans tous les sens, improbable croisement entre un Chris Rock sous acide (pour les hurlements) et Michel Polnareff (pour les lunettes). Pendant une bonne heure, le bonhomme harangue la foule, lance des goodies, nous montre une vidéo de développeurs qui s'amusent dans des hôtels de luxe, lance des goodies, nous parle de ses faux tatouages, lance des goodies, nous montre encore des photos-gags indignes d'un spectacle de Jean Roucas et finit enfin par nous distribuer quelques miettes sur l'avenir du jeu. En l'occurrence il s'agissait de croquis des armures Tier 7 du répurgateur, du cultiste et... c'est tout. Maigre bilan qui n'a pas empêché l'assemblée de joueurs de hurler tous en chœur à la gloire du bonhomme. Bref, ce Festival du Jeu Vidéo prend indéniablement de l'ampleur d'année en année et, parti comme ça, il se pourrait bien que dans peu de temps, l'Hexagone ait son rendez-vous incontournable en matière de loisirs numériques. Enfin !



>Genre : Tout-terrain
>Éditeur : N.C.
>Développeur : The Easy Company/République Tchèque
>Sortie : N.C.

MOTORM4X



Une petite balade champêtre ?

Quand on regarde avec attention les boulevards de nos belles cités, on ne peut que se demander ce qu'y foutent ces milliers d'imposants véhicules à quatre roues motrices. Il est donc plus que temps d'expliquer à leurs propriétaires que ces affreux engins polluants sont normalement destinés aux terrains difficiles et aux franchissements d'obstacles plutôt qu'à faire pétiller les yeux des poulettes des beaux quartiers. Grâce à MOTORM4X, rien de plus facile vu que le titre nous emmène sur des terrains vallonnés afin de prendre part des épreuves variées allant de la simple course à des challenges plus compliqués comme l'escalade de côtes incroyablement abruptes. L'originalité vient surtout du fait qu'il n'est pas nécessaire d'enchaîner les courses pour s'amuser car les développeurs ont privilégié un terrain de jeu ouvert sur lequel on peut tout à fait circuler pendant une journée entière juste pour le plaisir de conduire en sifflotant.



Plus dure sera la chute…

Dès que l'on veut passer aux choses sérieuses, il suffit de suivre le GPS qui indique où aller pour prendre part à une véritable compétition un peu plus nerveuse qu'une simple balade à la campagne.

Up & down

Le point le plus impressionnant de MOTORM4X est certainement la physique des véhicules. Dès la prise en main, on sent qu'elle a fait l'objet d'un soin particulier afin de donner des sensations les plus réelles possibles. Il suffit de se retrouver face à une pente particulièrement ardue pour se rendre compte qu'à bord d'une voiture de base, il va être particulièrement difficile d'effectuer la grimpette nécessaire, l'engin peinant à atteindre la moitié de la distance sans redescendre tout seul, même avec l'accélérateur enfoncé des deux pieds.
Un résultat impressionnant, qui rassure, vu que le moteur 3D ne propose pas les textures les plus fines de l'histoire. Et même si l'excellente modélisation des voitures rattrape un peu le coup, il reste compliqué de s'extasier devant le résultat proposé. On peut aussi émettre quelques réserves sur le comportement des voitures contrôlées par l'intelligence artificielle, celles-ci ressemblant plus à des robots qu'autre chose. Impossible de provoquer un accident avec l'une d'entre elles sans la voir se remettre systématiquement dans l'axe !
Pour conclure, je n'ai plus qu'à ajouter qu'on pourra améliorer sa caisse en achetant plein de pièces mécaniques et que le jeu devrait tout de même se montrer amusant au moins pour quelques heures. Reste maintenant à voir à quel prix.

Yavin

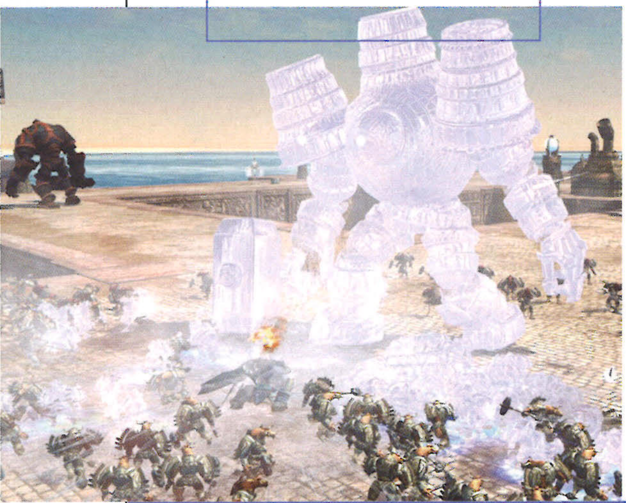


Les environnements enneigés risquent de poser quelques soucis de pilotage.



Jouez, Revendez, Economisez.
Seulement 4.99 €*
Au lieu de 34.99€
Economisez 30€
14 Novembre
*Lorsque vous revendez Fallout 3, Dead Space ou Farcry 2.
Seulement 29.99 €*
Au lieu de 59.99€
Economisez 30€
14 Novembre
*Lorsque vous revendez Fallout 3, Dead Space ou Brother in Arms Hell's Highway.
Seulement 19.99 €*
Au lieu de 49.99€
Economisez 30€
21 Novembre
*Lorsque vous revendez Fallout 3, Saints Row 2 ou Farcry 2.
OCCASION
ON PEUT ÊTRE JOUEUR TOUT EN ÉTANT ÉCONOME !
JOUEZ MOINS CHER EN ACHETANT ET REVENDANT VOS JEUX D'OCCASION* !
Le spécialiste et leader historique de la vente et de l'achat de jeux vidéo d'occasion en France vous permet de revendre vos anciens jeux vidéo & consoles, et ainsi, d'économiser sur vos futurs achats*.
Jouez, revendez et économisez !
*Voir conditions en magasin.
Vous ne trouvez pas votre jeu dans cette liste ? Renseignez-vous en magasin.
*Offre valable 15 jours à compter de la date de sortie du jeu, sous réserve du bon état et présentation du jeu revendu. GAME ne reprend pas les jeux qui ont une clef d'activation sur internet. Voir sélection complète en magasin. GAME se réserve le droit d'annuler ou de modifier cette offre à tout moment et sans préavis. Visuels non contractuels. Les dates de sorties sont données à titre indicatif. GAME ne saurait être tenu pour responsable au cas où un éditeur décalerait ou annulerait purement et simplement son titre.
GAME
Les adresses des 190 magasins GAME sur www.game.fr ou au 0825 10 10 15
(0.15€/Mn)

DEMIGOD



Quand je dis colossal, c'est colossal.

Il y a quelque temps, on n'arrêtait pas de vous parler de l'excellent Defense of the Ancients (DotA) pour Warcraft 3. Ce mod très populaire n'a pas séduit que des milliers de joueurs, certains développeurs ayant visiblement été frappés eux aussi par la qualité de ce jeu ultra-nerveux. Après Jérémy Châtelaine et son Battle for Independence sorti l'année dernière, voici qu'un vrai ténor du genre, en la personne de Chris Taylor (Supreme Commander), s'y met lui aussi. Vu le passif du monsieur, difficile de ne pas s'intéresser à ce qui sera, sans doute, un des produits phares de l'année 2009 en matière de jeu de stratégie temps réel. Le concept de DotA, était de confronter deux équipes uniquement composées de « héros » dotés de capacités surpuissantes qu'il était nécessaire de faire évoluer au fil de la bataille afin de prendre l'ascendant sur l'adversaire. Eh bien, dans Demigod, c'est un peu pareil. Les joueurs contrôlent des demi-dieux (voilà pour l'explication du titre) accompagnés de leurs armées et doivent anéantir la forteresse d'en face afin d'emporter la partie. Sauf qu'à l'heure où j'écris ce texte, les grandes lignes du gameplay ne sont pas encore gravées dans la roche.

En voilà un qui a la langue bien pendue.



Super-pouvoirs

Il est d'ores et déjà possible de jouer à Demigod à la seule condition d'avoir… précommandé le jeu et de faire partie des heureux élus tirés au sort. Oui, c'est un peu bizarre, mais c'est comme ça. À partir du moment où vous serez parmi les sélectionnés,





Les unités de petite taille compenseront leur manque de puissance par le nombre.

vous pourrez découvrir que le jeu est toujours en pleine élaboration et que si l'on a droit, au départ, à deux classes de demi-dieux (assassin ou général), il n'est pas dit que la version finale en restera là. Pour l'instant, l'assassin est une véritable super-unité dotée d'une force colossale afin de causer un maximum de dégâts dans le camp adverse. À l'inverse, le général se présente plutôt comme un élément tactique capable de mettre en place des structures destinées à lâcher un flot de petites unités destructrices sur l'ennemi. Concernant le nombre de joueurs, on devrait se retrouver avec au minimum quatre joueurs (en 2 vs 2) et au maximum dix joueurs (eux aussi divisés en deux équipes distinctes). Mais là encore, rien n'est sûr. Ce qui l'est, en revanche, c'est l'univers atypique arborant des graphismes alléchants et des créatures assez colossales. Il paraît même que le moteur utilisé, le même que pour Supreme Commander, sera assez peu exigeant au niveau des ressources demandées. On attend de voir, et on est plutôt impatients.

Yavin



Et là, subitement, vous avez très envie de jouer à Demigod.


Fallout 3
disponible sur PS3, PC et XBOX 360
LIVRAISON GRATUITE*
+ de 5400 références
jeux vidéo disponibles
Livraison gratuite*
Expédition en 24 h
sur les articles en stock
* A partir de 25 euros la livraison est gratuite pour les commandes «Jeux Vidéo» (hors consoles), «Logiciels», «Musique» et «DVD» à destination de la France métropolitaine, en mode standard et en point relais.
Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. " ", "PLAYSTATION" and «PS3» are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.Other product and company names referenced herein may be trademarks of their respective owners. All Rights Reserved.
Livres - Musiques - DVD & Blu-ray - Jeux vidéo - High tech - Loisirs & activités
Tout alapage sur votre mobile avec alapage mobile
alapage.com

Un doublage qui laisse sans voix

par Savonfou

Une porte vitrée presque anonyme au fond d'une petite cour quelque part dans le 12e arrondissement de Paris. Un rectangle de plexiglas qui ne paye pas de mine, et pourtant… en 10 ans, près d'un millier de jeux vidéo sont passés par cet endroit avant de sortir sur le marché français. Il ne s'agit pas de la cachette de l'escouade de nègres de Sundin (bin quoi ? vous n'aviez quand même pas cru que ce gars avait du talent non ?), mais du siège d'ExeQuo, une des entreprises leaders sur le marché de la localisation de jeu vidéo. Kézaco la localisation ? Il s'agit tout simplement de l'adaptation d'un jeu à un marché national, en l'occurrence pour nous, le français.



Chaque séance d'enregistrement est supervisée par un technicien et un directeur artistique.



Certains doubleurs sont de vraies stars du milieu, comme Damien Boisseau, doubleur officiel d'Edward Norton mais aussi une des voix le plus souvent entendues dans le jeu vidéo.

Envolée des budgets oblige, le doublage et la localisation des jeux ne sont plus les derniers des soucis des éditeurs, qui bichonnent désormais cette partie intégrante des softs.

Cela passe par la traduction et le doublage bien sûr, mais aussi par une mise en conformité avec les impératifs du support (très important dans le cas des consoles dont la charte évolue en permanence) et avec les impératifs culturels du pays ciblé. « En Allemagne, par exemple, il y a des règles strictes, on ne doit pas voir de sang rouge. Les acteurs allemands refusent même de doubler certains propos trop violents. En général, le public français est plus souple. En revanche, il faut rester vigilant avec les références culturelles : le mont Rushmore, par exemple, n'est pas forcément évocateur pour tout le monde. Il faut en prime porter une attention toute particulière au langage utilisé », explique Stéphane Bonfils, directeur du studio. Car si nos amis d'outre-atlantique sont habitués à de viriles engueulades assénées à coups de langue bien verte, les petits joueurs français, plus sensibles, préfèrent les altercations proférées dans un registre plus choisi.

Au commencement était le verbe

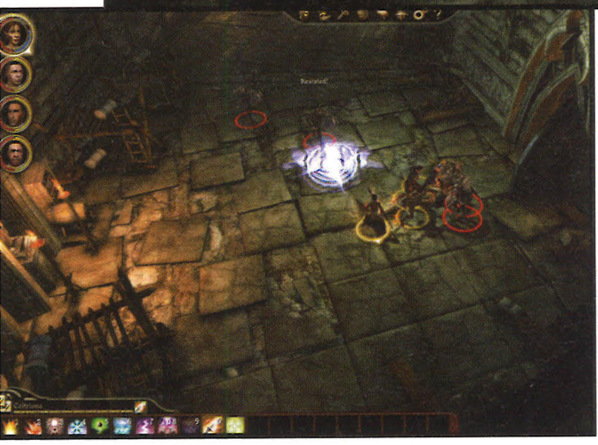
C'est donc tout un travail de réinterprétation auquel se livrent au premier étage les traducteurs, relayés au sous-sol par les directeurs artistiques, et in fine par les acteurs/doubleurs. Lorsque les différents éléments du jeu arrivent sur les bureaux, l'équipe d'ExeQuo doit s'efforcer de respecter le style linguistique voulu par les auteurs de l'œuvre originale. Cela revient à établir un glossaire et des règles de style. Les personnages se tutoient-ils ? Ont-ils un accent ? Parlent-ils argo ? Autant de questions qui doivent être réglées lors de la pré-production, avant même la traduction et le début des enregistrements. N'allez pas croire qu'il s'agit de simples détails : sur les gros projets, les éditeurs valident chaque étape, lors de contrôles appelés Submissions. « Avec la dimension marketing que prennent les jeux, les éditeurs ont l'œil sur tout. Les plannings sont fixés longtemps à l'avance, et une validation ratée peut se traduire par un retard de lancement du jeu », prévient Luis de Oliveira, lead testeur et chargé de l'intégration des textes dans les jeux qui circulent ici. De plus, du côté des consommateurs, on a appris à être exigeant. Le cinéma les a habitués à une qualité régulière, et il n'est plus acceptable de voir défiler des jeux « triple A » médiocrement doublés et localisés. C'est pourquoi les travaux de localisation sont de plus en plus effectués en même temps que le développement du jeu lui-même. C'est le cas actuellement avec Dragon Age : Origins.



Entre chaque prise, une longue séance de « toilettage » des pistes est nécessaire pour éliminer les bruits parasites et les blancs.

Les testeurs d'ExeQuo vont jouer à Empire Total War, leur autre gros dossier du moment, pendant plus d'un mois non-stop rien que pour vérifier la bonne intégration des textes français.





Dragon Age est le plus gros projet de localisation jamais entrepris.

Projet pharaonique

Le prochain RPG de Bioware constitue le plus gros projet de localisation multilingue jamais entrepris. Rien qu'en France, il mobilise 180 comédiens pour plusieurs semaines d'enregistrement, le tout pour un budget non communiqué mais qu'on imagine dépasser le million d'euros. Le fait de travailler sur un projet en cours de développement implique un certain nombre de contraintes: l'aspect visuel des scènes ou des personnages n'est pas définitif, l'intrigue interactive est en cours d'écriture, cela oblige à intégrer les localisateurs dans le processus de développement du jeu, et non plus à les mettre en bout de ligne comme cela a été le cas pendant des années. Désormais considérée comme une partie importante de la création du soft, la localisation a encore du chemin à parcourir pour atteindre le but fixé par les professionnels du milieu: parvenir au niveau des doublages cinéma. Cela demandera sans doute encore un effort de standardisation au niveau de la coopération entre localisateur et développeur, le matériel de base fourni par ce dernier étant encore trop souvent mal adapté et nécessite beaucoup de pré-production. Mais après tout, le jeu vidéo n'a pas encore 100 ans de métier derrière lui…

Interview de Pascale Chemin, actrice

Jeu de rôles



En cheminant dans les couloirs d'ExeQuo, mon attention fut happée par les cris gutturaux d'une jeune femme qui s'époumonait dans un bocal. Quelques minutes plus tard, j'assaillais la demoiselle de questions sur l'art du doublage de personnage de jeu vidéo. Le résultat en trois réponses.

Joystick: Quels personnages as-tu incarné?
Pascale Chemin: J'ai incarné le commandant Shepard dans Mass Effect. Je fais aussi la voix de Jeune Styliste (un jeu PC de création de haute-couture) dans des jeux pour les enfants. Je ne sais pas trop en fait, j'ai joué dans des jeux de Playmobil, des jeux d'aviation, je ne suis pas une très grande joueuse, je retiens mal les rôles auxquels je participe.

Est-on dirigé différemment sur l'enregistrement des voix d'un jeu que sur un doublage de film?
Ce n'est pas tout à fait la même chose car dans le doublage, il y a une image et un comédien qui joue. On doit rentrer dans son émotion, dans son souffle, dans son énergie. C'est une question de respiration, il faut que ça colle à l'image. Avec un jeu vidéo, je ne vois pas l'image, je sais qui est mon personnage, quelle est sa psychologie lors de la scène en question, s'il s'agit d'un conflit ou non… Disons qu'on a plus de liberté.

Peux-tu me parler du personnage que tu faisais hurler tout à l'heure?
Il s'agit du jeu où j'incarne plusieurs personnages: je suis une princesse avec un phrasé et une respiration un peu hautains, et je suis également une guerrière qui exhorte ses troupes à monter à l'attaque. Les deux rôles se situent dans un contexte de bagarre, ils sont dans l'urgence mais ne réagissent pas de la même manière.



La customisation du personnage passe surtout par un choix de fringues et d'accessoires.

Je me gèle si je sors en t-shirt, les impôts viennent de tomber, les éditeurs envoient leurs jeux de glisse : pas de doute, l'hiver est là ! C'est Ubisoft qui ouvre les hostilités cette année en nous confiant son Shaun White Snowboarding, un titre de… snowboard (surprise !) entièrement consacré à la gloire de la Tomate volante. J'invente rien, c'est le surnom officiel du rouquin aérien, qui d'ailleurs excelle aussi bien en snowboard qu'en skateboard, ce qui laisse supposer un jeu à roulettes pour dans pas longtemps. Ils sont malins chez Ubi : deux jeux avec un seul grand nom, si ça c'est pas de l'économie d'échelle… Bref, direction les pentes enneigées de quatre sommets fictifs, à dévaler sans limitation de vitesse ou de bravoure, afin de grimper sur les podiums et de côtoyer votre idole. Comme d'hab dans les jeux de djeunz au nom sous licence, on n'incarne pas le champion susnommé mais un jeune débutant aux dents longues, qui lui aussi veut un gros chèque des sponsors en fin de mois (en l'occurrence Burton, omniprésent dans la garde-robe à choisir pour son perso).



Il est possible de faire du half-pipe pendant les temps de chargement, grâce à la bienveillance du sponsor…

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

GENRE
Poudreuse de zen

ÉDITEUR
Ubisoft

DÉVELOPPEUR
Ubisoft/Canada

SORTIE PRÉVUE
Noël 2008



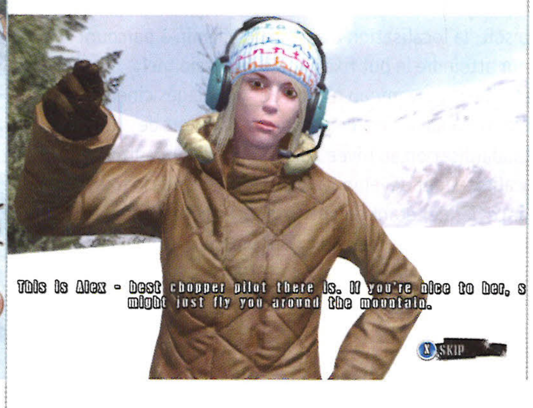
Le radar indique les points d'intérêts : compétitions, bonus et autres riders.

En piste l'artiste

Assez parlé de sport, causons un peu jeu vidéo et voyons ce que Shaun nous propose : des descentes de sommets où l'on peut accomplir divers challenges et courses, dans des environnements plutôt vastes et bien modélisés. Ça n'a l'air de rien, mais ce n'est pas évident d'obtenir un rendu de neige convaincant… Sur ce plan, Ubi a bien réussi son coup en proposant des textures neigeuses agréables à regarder et, aussi étrange que cela puisse paraître, lisibles ! En effet, on devine approximativement ce qui va se passer côté accélération et inertie uniquement en observant le manteau neigeux. La profondeur de champ mérite également des éloges, le pop-up se faisant discret malgré l'abondance d'éléments de décor (tremplins, rampes de grind…). On apprécie surtout les avalanches, pouvant survenir à n'importe quel moment et recouvrant les pistes d'un maelstrom impitoyable : il faudra cravacher pour éviter de se retrouver enseveli. Quant aux modes multijoueurs, ils semblaient plutôt bien fichus… sur le papier en tout cas. Ah, on peut également provoquer des batailles de boules de neige, histoire de se défouler. Inutile mais fun. Question ergonomie, pas la peine d'insister sur le fait que le jeu sera bien plus maniable au pad qu'au clavier, d'ailleurs ce n'est pas un hasard si la version qui nous a été présentée tournait sur Xbox 360… Ce qui est plutôt rassurant quant à la configuration qui sera demandée pour faire tourner le jeu : vu la fluidité sur console, on ne devrait pas avoir besoin d'un monstre de PC pour en profiter. D'ici Noël, on croise les doigts et on attend : Shaun White ne s'annonce pas mal du tout !

Styx







Par les créateurs des mythiques Campagnes de Napoléon et American Civil War
La Grande Guerre 14-18
World War One
PLONGEZ AU CŒUR DE LA GRANDE GUERRE
COMME JAMAIS AUPARAVANT !
Revivez les plus grandes campagnes de 14-18 comme :
Verdun, Caporetto, la Marne, etc.
8 nations majeures jouables, des centaines d'unités, avions, navires,
événements militaires, économiques, politiques, technologiques
et plus de 200 personnages historiques !
Saurez-vous vous révéler
comme le plus fin des stratèges ?
www.nobilis-france.com
ENVAHIT L'EUROPE LE
14 NOVEMBRE
7+
www.pegi.info
ageod
NOBILIS
World War One: la Grande Guerre 14-18 © Ageod 2008. AGEOD and its logo are registered trademarks of Ageod Sarl. Nobilis and its logo are registered trademarks of Nobilis Group. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners.

Company of Heroes
Tales of Valor
En attendant plus gros poisson ?

Londres. J'aime bien cette ville. Le Musée Tussauds, les Fish and Chips dont raffole Savonfou, les cabines téléphoniques rouges, les bus à deux étages, le temps grisonnant, les conducteurs de taxi d'une amabilité sans pareille, Trafalgar Square et ses petites Japonaises, toujours souriantes. Londres. J'aime bien cette ville. Mais bon... Il fait quand même trop froid pour y vivre. Et j'ai chopé la crève en plus. Et l'Eurostar avait une heure de retard, ce qui fait que je suis arrivé chez moi à une heure où même Lucky ne joue plus à WoW. Et puis, je suis déçu, déçu, déçu. J'avais rendez-vous avec les talentueux gars de chez Relic mais on ne m'a rien révélé sur la suite du meilleur jeu de stratégie de l'année 2006, Company of Heroes. Alors, je sais, à Joystick, dans le genre loser, on a connu pire, mais ça me fait du bien de me confier à vous. J'aimerais continuer à vous raconter ma vie trépidante, mais soyons sérieux, nous sommes ici pour parler de Tales of Valor, et uniquement de lui !





J'ai toujours su que j'étais doué pour la photo !

Une journée chez les rosbifs pour découvrir la suite du superbe Company of Heroes ? En exclusivité ? Je signe où ? Comment ça, ce n'est pas la suite ? Mais, je veux Company of Heroes 2, moi ! Je signe où ? Mais comment ça, ce n'est pas Company of Heroes 2 ? Mais arrêtez, lâchez-moi !

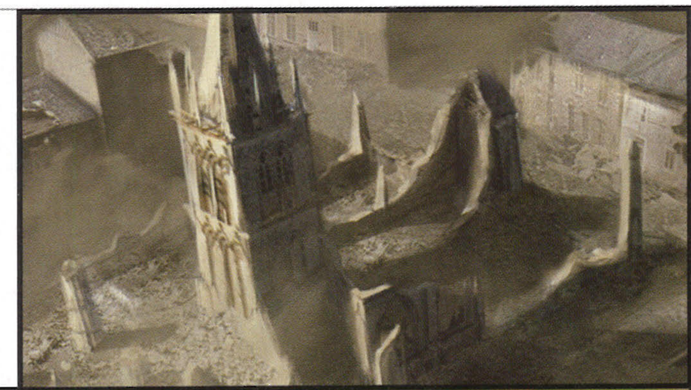
par Sundin



Seconde Guerre mondiale, 43e ! Action !

À l'instar de son prédécesseur, Opposing Fronts, Tales of Valor est un stand-alone, prévu, si tout va bien, pour le printemps prochain. Il ne m'en fallait pas plus pour commencer à me poser des questions : Pourquoi avoir attendu si longtemps ? Oui, pourquoi, un an et demi après la parution de Opposing Fronts sortir une nouvelle extension ? Notre interlocuteur du jour, Brian Wood (designer en chef – il avait notamment







La modélisation du Tigre a fait l'objet du plus grand soin. Même constat pour les textures.

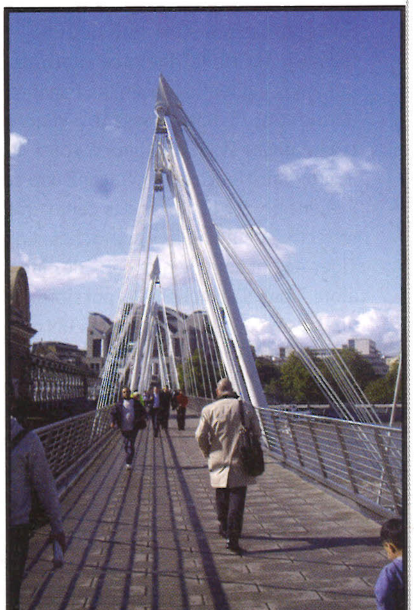




supervisé plusieurs missions sur Opposing Fronts) s'en tirera par une réponse des plus laconiques : « Euh, on ne peut pas vous en parler ». Si j'étais bête et méchant, je dirais que Tales of Valor doit sa sortie aux quelques dollars qu'il va sans aucun doute rapporter. La licence est connue et reconnue, elle est forte d'une communauté de fidèles tacticiens et comme le souligne notre homme : « Relic possède l'expérience pour s'occuper de cette nouvelle extension », comprenez que ça n'a pas pris quatre plombes pour la développer. Après tout, pourquoi pas ? Au-delà de la déception de ne pas nous avoir annoncé de « vraie suite » dans les mois qui viennent, on est obligé de reconnaître que Company of Heroes reste un excellent titre, doté de surcroît de mécaniques qui ont largement fait leurs preuves. Concernant la date de sortie, étrangement proche de celle de Dawn of War II, le Monsieur nous avoue « que les équipes de Relic ne voulaient pas se disperser », et que la priorité reste sans conteste Dawn of War II. Une nouvelle fois, ça se tient.

L'armée française !

Ne prêtez pas attention à mon titre, je voulais juste aguicher les fans. Concernant de nouvelles factions d'ailleurs, nous ne savons pour le moment strictement rien. C'est tout juste si Brian Wood a bien voulu nous dire – sous la torture d'un repas 100 % british – que chaque armée bénéficiera de nouveaux véhicules. Autrement, les nouveautés annoncées ne sont pas légion. Si on nous a certifié que des modifications visant à rendre Tales of Valor





encore plus tactique que ses aînés étaient d'actualité, nous n'avons vu pour l'heure qu'une fonctionnalité appelée « Direct Fire ». Une nouveauté qui se traduit sur le terrain par une sorte de « tir alternatif ». D'habitude, dans tout RTS, vous visez une unité, puis tirez en pressant le clic droit de la souris. En activant le « Direct Fire », via un raccourci clavier, un curseur spécifique apparaît sur l'écran, curseur qui peut pointer vers n'importe quel élément. Les avantages ? Pouvoir tirer, en toute simplicité, sur toutes les parties du décor –qui, rappelons-le, constitue une dimension stratégique cruciale dans la série. Les applications sont nombreuses : détruire un couvert protégeant une escouade pédestre, écrouler une maison pour libérer un passage, etc. L'utilisation du « Direct Fire » est totalement gratuite, non obligatoire, et... non indispensable. Alors gadget ou réelle bonne invention ? Il est encore trop tôt pour le dire.

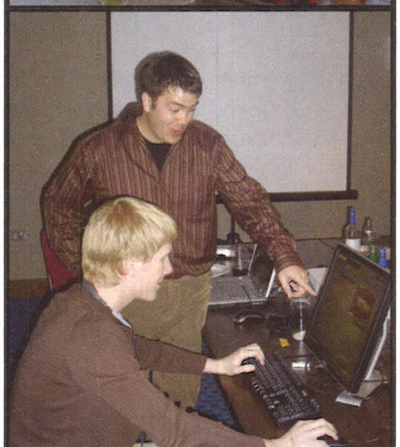
Focus sur l'immersion

Plus intéressant : ma participation à l'une des premières missions de la campagne intitulée Tiger Ace confirme la théorie que nous avaient exposée les Canadiens en mai dernier lors de notre passage à Vancouver pour Dawn of War II. Si, malheur à vous, vous n'aviez pas lu mon mirifique papier, sachez que ces messieurs avaient pointé les tares des campagnes de RTS, puis réfléchi à de nouvelles approches. En découvrant Tiger Ace, il semble que deux des lacunes soulignées alors – pas d'attachement possible aux troupes et une absence désolante de lien entre les missions – aient été éradiquées. La particularité de Tiger Ace est toute simple : vous ne contrôlez qu'une seule unité, le célèbre Tigre. Cette campagne est d'ailleurs inspirée de la bataille de Villers-Bocage en Normandie, en 1944, où le Tigre du capitaine allemand Michael Wittmann écrasa à lui seul un nombre ahurissant de véhicules britanniques. Gérer une seule unité pendant l'intégralité d'une campagne, voilà qui devrait résoudre le premier problème mis en évidence par Relic. Comme vous pouvez l'imaginer, il n'y aura pas non plus de ressources à récolter, si ce n'est que vous obtiendrez des points de munition en liquidant les unités adverses, points qui vous permettront ensuite d'activer les capacités spéciales, choisies au préalable dans votre tout nouvel arbre technologique. Pour l'occasion, ce dernier se divise en quatre branches, une par « soldat » aux commandes du bébé. La branche du « chargeur » concerne les dégâts que peut infliger votre machine. Dans la branche de l' « opérateur radio », vous trouverez notamment de quoi accélérer le processus de réparation de votre engin. Dans celle du « conducteur », la possibilité de faire sprinter le Tigre pendant un court laps de temps, ou mieux, celle de pouvoir écraser l'infanterie ennemie. Enfin, les améliorations du « tireur » s'adressent à la qualité des tirs du Tigre, de façon à les rendre plus précis. Si vous faites bien votre boulot et que vous remplissez les objectifs demandés en début de mission, votre Tigre se verra également affublé de nouvelles capacités, d'une ligne de mire augmentée à un plus grand nombre de points de vie. Soulignons que toutes ces évolutions seront conservées tout au long de la campagne ; voilà qui devrait combler l'absence de lien entre les différentes missions. Comme quoi, il n'est jamais inutile de se poser un peu pour réfléchir, puisque ce qui en ressort peut être appliqué à plusieurs titres et à plusieurs licences.





Cabine rouge et rouge cabine...



Brian Wood, hilare devant le déchiquetage d'une troupe ennemie.

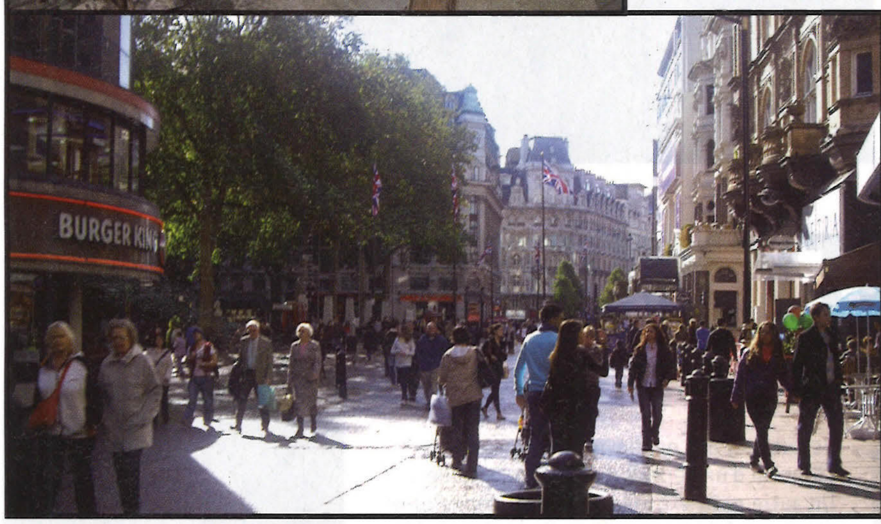








Le décor est toujours entièrement destructible, encore plus quand vous êtes aux commandes d'un Tigre.



Quid du graphisme ?

Paradoxalement, sans qu'il n'y ait aucune amélioration graphique, Tales of Valor a mieux vieilli que Opposing Fronts. Je m'explique. J'avais dit en septembre dernier que le moteur graphique, le Essence Engine, avait sérieusement pris du plomb dans l'aile. En découvrant Tales of Valor, j'ai tout d'abord sérieusement cru que Relic avait passé un coup de polish (animations, physique) sur son moteur. Et pourtant... non !, le studio canadien considérant que sa techno tient toujours largement la route. Cette illusion d'optique, plutôt positive, s'explique peut-être par le fait qu'il n'y a pas eu de RTS corrects ces derniers mois. L'an dernier, rappelons que Opposing Fronts avait pour concurrent World in Conflict, qui reste encore aujourd'hui la référence dans ce domaine. On peut néanmoins se désoler que Relic n'ait pas retravaillé son sujet ; au printemps prochain, avec StarCraft II ou Dawn of War II, il ne sera pas seul. Selon Brian Wood, ce n'est pas un problème, car « cette extension se destine aux joueurs émérites », ceux qui squattent depuis déjà deux ans sur les serveurs multijoueurs de Company of Heroes, ceux qui jouent pour le gameplay, et non pour le graphisme.

Le multi en point de mire

Extension dédiée aux plus fervents supporteurs de la série oblige, le studio canadien a repensé également quelque peu son multi. Outre un système de customisation d'armée dont on ne sait encore pas grand-chose, Tales of Valor proposera un nouveau mode, tout neuf, fondé sur la coopération. Jouable jusqu'à quatre joueurs au sein d'une même équipe, il s'agira de défendre une ville – et quelques bâtiments spécifiques, vous octroyant divers bonus – contre les assauts inlassables et répétés d'une I.A. plus agressive que jamais.

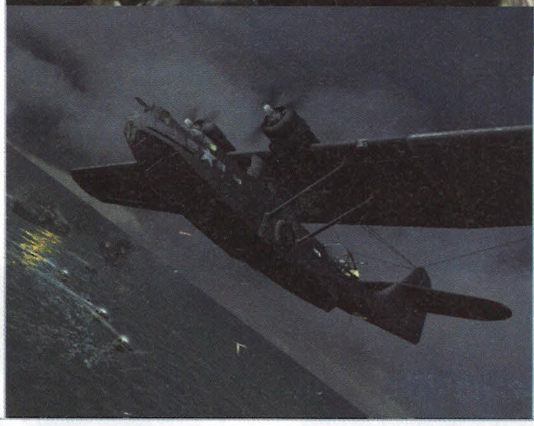
Que penser au final de ce Tales of Valor ? Du positif, bien entendu, même si l'intérêt de sortir une nouvelle extension deux ans et demi après la sortie du premier opus n'est pas des plus évidents. Une politique qui prévalait déjà avec Dawn of War, fort de trois extensions ! Qui va s'en plaindre ? Peut-être les compagnes des fans du titre, qui devront passer un été de plus sous les obus terribles de la Seconde Guerre mondiale !





Comme tant de fans de Call of Duty, je n'étais pas tranquille de savoir que le développement de World at War avait été confié à Treyarch. Ces habitués du travail de commande étaient en effet les auteurs du très médiocre Call of Duty 3 : En Marche vers Paris (qui n'a d'ailleurs pas fait d'escale sur nos PC). C'est dans les locaux levalloisiens d'Activision que mes craintes ont vite été balayées, une fois laissé seul et sans soutien face à une bêta bien avancée du soft. Et croyez-moi, cette énième suite ne met vraiment pas longtemps pour vous plonger dans l'ambiance. Après un briefing haut en couleur annoncé par le doubleur de Kiefer Sutherland, me voilà en route avec mes hommes pour faire taire des batteries anti-aériennes japonaises planquées dans un aéroport en ruines. Nous n'avions pas fait 20 pas que nous étions déjà tombés la tête la première dans une embuscade nippone. S'ensuivit une fusillade frénétique, qui se poursuivra longtemps, nid de mitrailleuse après nid de mitrailleuse, scène scriptée en scène scriptée, toutes plus spectaculaires les unes que les autres.

Perpétrant la tradition de la saga, la mise en scène des événements ponctuant chaque mission est extrêmement soignée. Les scénaristes ne se sont pas contentés de faire jaillir des ennemis par poignées de trente,



Certaines missions vous mettront aux commandes du poste de mitrailleur d'un de ces engins.

GENRE
Spectacle, action et bananes flambées

ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Treyarch/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
14 novembre 2008

CALL OF DUTY WORLD AT WAR



Quand je vous disais que les vacances en Pologne en 1944, ce n'était pas une bonne idée.

ils ont tout mis en œuvre pour donner l'illusion d'un véritable champ de bataille. Un autre petit exemple pour vous donner une idée : une fois les premières lignes japonaises enfoncées, les Sherman peuvent envahir le tarmac de l'aéroport. Le terrain étant largement découvert, la seule solution pour survivre consiste à marcher collé aux chars pour se protéger, tout en abattant la piétaille surgissant de part et d'autre du décor.

Survivre heureux, survivre caché

Que retenir de ce World at War au terme d'une demi-journée passée en sa compagnie ? Pour commencer, qu'une fois de plus, seuls les lâches survivent. Il faut dire que si l'on ne sautille pas de cachette en cachette en attendant que la grêle de balles passe pour abattre un ou deux ennemis, on a vite fait de rentrer au pays le corps recouvert d'un joli drapeau. Les Call of Duty ont toujours bénéficié d'une action omniprésente, d'une durée de vie assez courte (on nous promet



On reconnait bien là les effets de fumée de CoD 4.





une quinzaine d'heures de jeu pour venir à bout de la campagne) et d'une ambiance empruntée aux plus grands films de guerre. World at War n'échappe pas à la règle et pioche manifestement dans « La ligne rouge » de Terrence Malick, en ce qui concerne la moitié du jeu qui se passe dans le Pacifique et dans les pires scènes de « La Chute », pour les missions se déroulant dans les ruines de Berlin. Bâtiments en flammes qui s'effondrent autour de vous, miliciens allemands fanatiques sortant des caves et des bouches de métro pour faire hurler leurs MP40, prisonniers désarmés brûlés vifs par des Russes fous de rage, rien ne manque ! À bas les grands poncifs héroïques, la guerre vue du 5e opus est sale, absurde et bourrée d'ordres façon « Butez-moi ces salopards ! Nous devons être sans pitié », « Vieillards, enfants, malades,



« Attend vieux, je crois que ta planque est un peu cramée. »



Ne vous attendez pas à ce que l'on vous demande de faire preuve de clémence envers les prisonniers.

ils mourront tous ! » et autre « Savon, tu payes ta tournée ? », complètement insoutenables. Témoin de l'ambiance moite et malsaine qui règne sur le soft : l'utilisation massive du feu pour cautériser la plaie du nazisme et du nationalisme japonais réunis. Que ce soit à l'aide d'un lance-flammes ou de cocktails Molotov (très fun à utiliser d'ailleurs), le feu débloquera bien des situations. Il ne faut pas s'attendre aux possibilités d'un Far Cry 2, mais le comportement des flammes reste assez crédible.







Le lance-flammes : de quoi transformer en méchoui tous vos amis impérialistes.



Régulièrement, les adversaires se cachent dans des lieux inattendus,... enfin au bout du sixième cocotier farci au Japonais, on commence à se douter de quelque chose.

Plantes en plastique

Si le moteur graphique hérité de Call of Duty 4 : Modern Warfare fait des merveilles sur les ruines glauques et désespérées du Front de l'Est, il semble en revanche peu propice aux environnements plus ouverts et touffus du Pacifique qui ont une mine un peu trop factice. En outre, les textures opèrent manifestement



un léger retour en arrière depuis le super-hit d'Infinity Ward. Allez, foin de diplomatie mal placée, certaines sont carrément hideuses, les impacts de balle par exemple sont particulièrement mal intégrés. De leur côté, les animations semblent suffisamment diverses pour donner l'illusion de combats âpres et acharnés. Si la version présentée était pratiquement finalisée, il restait encore un peu de boulot au niveau des finitions : bugs de collision entre soldats et combattants, bugs graphiques et armes invisibles.
On peut donc d'ores et déjà vous affirmer les yeux dans les yeux – même pas peur – que si la réalisation artistique est peut-être moins inspirée que celle des opus des créateurs de la série, l'action grand spectacle devrait néanmoins être au rendez-vous. Confirmation le mois prochain si tout va bien.

Savonfou



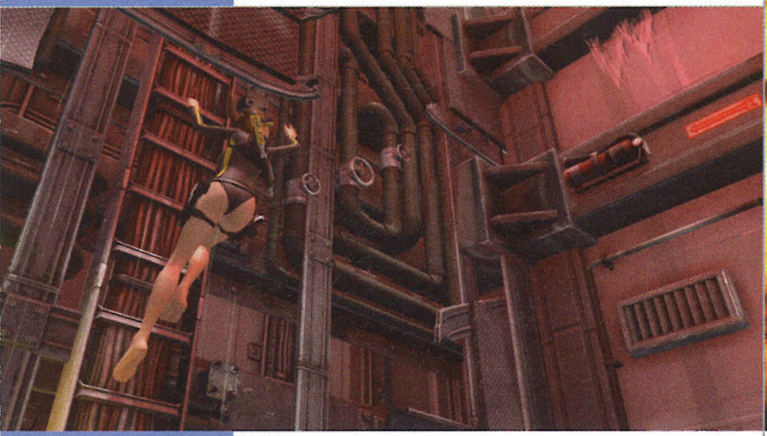


Multijoueur : peu de changements en perspective

Avec le carton plein fait par CoD 4 en multijoueur, il aurait été idiot de ne pas reprendre la même formule. Préparez-vous à retrouver le système de perks (des avantages que l'on choisit au moment du lancement de la partie, comme des mines antipersonnel, un lance-roquettes ou une résistance accrue aux balles) de Modern Warfare, ainsi que les gains d'expérience lors des combats en ligne, qui donnent accès à de nouvelles armes au fil de votre progression. Mais la grosse nouveauté concerne la possibilité de faire la campagne en coopératif jusqu'à quatre. Pour l'avoir essayé, on peut vous garantir que cela s'annonce extrêmement pêchu, ne serait-ce qu'à cause du mode arcade qui l'accompagne. Chaque tir au but rapporte plus ou moins de points (70 la jambe, 100 le corps, 300 la tête, 1000 le Jack Thompson), le tout gonflé par des multiplicateurs qui augmentent avec le temps que l'on passe sans être touché. Je prévois de beaux concours de kikikalaplusgrosse entre amis avec ce mode. Notez que les gros richous qui achèteront la version collector gagneront deux fois plus d'expérience pendant une semaine et auront accès à deux armes de plus que les autres. Beurk !



MSI
NOTEBOOK
MSI recommande Windows Vista® Home Premium
Elu meilleur
produit de l'année
(Salon Computex)
GX620,
l'essence d'un monde futuriste
Sous sa coque en aluminium brossé se cache
toute la richesse et la puissance d'une technologie novatrice
msi
GX620
• Technologie Processeur Intel® Centrino® 2
• Windows Vista® Home Premium Authentique
• Ecran 15.4" WXGA (1280x800), ACV (Amazing Crystal Vision)
• Carte graphique 3D NVIDIA Geforce 9600M GT, 512Mo dédié/ 1280Mo Turbo Cache
• Technologie Exclusive MSI Turbo Drive Engine (TDE)
• Technologie Exclusive MSI Eco Engine (économie d'énergie)
• Sortie HDMI (High Definition Multimedia Interface)
• Port E-SATA
• Design Aluminium brossé
• Sortie audio 5.1 digitale et analogique
• Webcam intégrée 2.0M pixels
Turbo
CPU performance
Technologie exclusive
Turbo Drive Engine
eco
Film
Turbo Battery
Jeu
Présentation
Bureautique
Technologie exclusive
Eco Engine (économie d'énergie)
Without 3D Graphics Display
With 3D Graphics Display
Carte graphique 3D
NVIDIA Geforce 9600M GT, 512Mo VRAM
Expérience Audio certifiée Dolby®
intel
Centrino 2
inside™
Performance
et mobilité
WWW.MSI-COMPUTER.FR
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon et Xeon Inside sont des marques déposés ou enregistrées d'Intel Corporation ou de ses filiales aux Etats-Unis et dans d'autres pays.
MSI est une marque déposée de Micro Star International - Toutes les marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs - Les spécificités des produits peuvent changer sans aucun préavis - Toute configuration autre que celle du produit d'origine n'est pas garantie.





Même dans un navire en train de couler, l'exploratrice trouve des prises pour escalader. Quelle femme.

Oui, c'est bien son manoir qui est en proie aux flammes. Et ce, dès les premières minutes de jeu.



Moins gourde qu'avant, Lara peut enfin tirer d'une main pendant qu'elle est suspendue de l'autre.

TOMB RAIDER UNDERWORLD

GENRE
Sex Bomb
ÉDITEUR
Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR
Crystal Dynamics/ États-Unis
SORTIE PRÉVUE
20 novembre 2008

Vous souvenez-vous de la fin de Tomb Raider Legend ? Non ? Mais si : Lara y combat son amie d'enfance, Amanda, cette dernière lui avouant entre deux gifles que sa maman n'est pas décédée mais emprisonnée dans le monde d'Avalon. Ça doit bien vous revenir quand même, non ? Ah, peut-être que vous n'y avez pas joué, en fait. Et que je viens de vous spoiler. Désolé pour le désagrément mais je devais nécessairement évoquer cette péripétie pour resituer les choses. En effet, Underworld continue la quête entamée dans Legend. On retrouve donc notre sublime aventurière sur les traces de sa génitrice, suivant plusieurs pistes sérieuses laissées par le très bienveillant papa Croft. Selon lui, la réunion des gants et du marteau de Thor devraient aider notre amie au corps de rêve à ouvrir la porte dimensionnelle qui ramènera sa mère. Maintenant, il ne reste plus qu'à trouver cet accoutrement de ferrailleur nordique, éparpillé aux quatre coins du monde.

Around the world

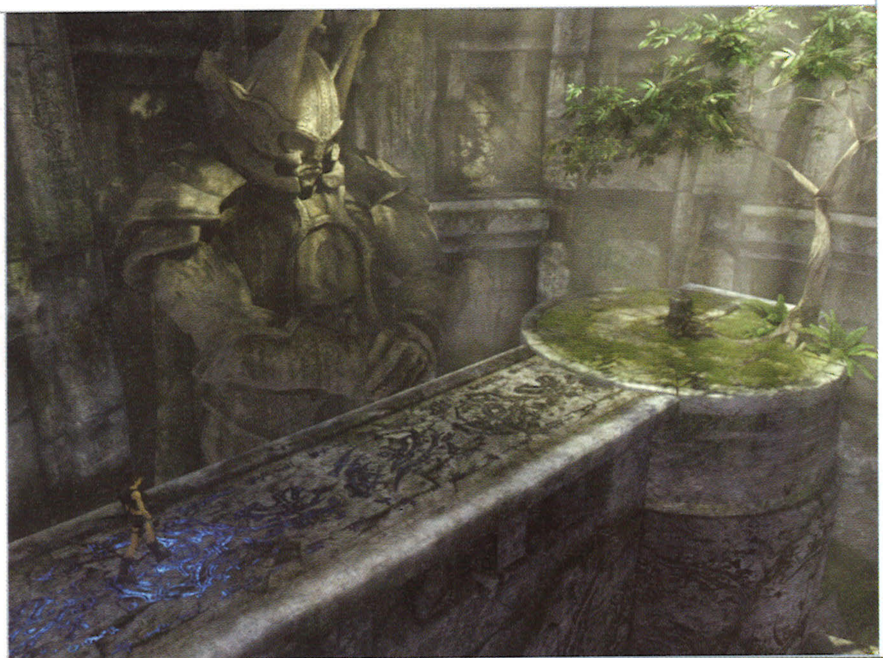
Stupéfaction : le tout premier niveau du jeu nous place dans un manoir Croft en proie à un terrible incendie ! Le parcours impressionne pour un début de partie. Des flammes partout, des cendres incandescentes en suspension, la moitié des murs qui s'écroule : c'est assez agréable à regarder, mais on a connu plus zen comme tutoriel. Ne vous inquiétez pas, comme on est là pour se familiariser ou redécouvrir les aptitudes de la délicieuse Anglaise, il n'y a strictement aucune chance de la transformer en merguez. Sauf si vous n'êtes vraiment pas doué, cela va de soi. Bizarrement attaquée par Zip (un de ses assistants) à la fin de cette séquence riche en bonds et en explosions,



Lara se retrouve soudain happée dans un petit flashback. Et hop ! Comme par magie, nous voici quelques jours auparavant, au milieu de la Méditerranée, en plein cagnard, sur une embarcation que l'on peut qualifier de luxueuse. Après le feu vient l'heure de la plongée, dans une tenue qui met assez bien en valeur le derrière de la lady. Très bien, même. Il faut la voir se déhancher comme une sirène, animation fort réussie par ailleurs, pour bien comprendre qu'un boulot de modélisation considérable a du être abattu sur ses petites fesses, dont il est bien difficile de détourner le regard (ndSundin : cet homme est un vrai pervers). Bref... Après une longue descente dans un grand bleu aussi oppressant que superbe, peuplé de requins et méduses, on découvre des ruines. En s'y engouffrant, on trouve le tout premier puzzle. Rien de



compliqué, juste un échauffement.
La suite, de retour sur la terre ferme, vous met dans une situation beaucoup plus complexe à gérer, en apparence. Une pieuvre d'un fort beau gabarit obstrue le passage vers la pièce renfermant le premier gant de Thor. Pour s'en débarrasser, en actionnant un gigantesque mécanisme bardé de piques, il suffira d'un peu de réflexion et d'une bonne dose d'acrobaties. La formule Tomb Raider classique, en somme. À laquelle il manque un peu de gunfight. Aucune inquiétude. À peine le gant récupéré, un commando vous le chipe ! Punition : un mitraillage de leur cargo en bonne et due forme. Lara y flingue ses assaillants avec une aisance que ne renierait pas Chow Yun-Fat. La possibilité de viser deux cibles simultanément, celle de lancer une grenade adhésive ou encore d'utiliser un « bullet time » aident à faire le ménage. Après avoir croisé deux vieilles connaissances, Lara devra ensuite s'extirper d'un navire en pleine phase Titanic, avant de s'envoler pour la Thaïlande, puis la jungle mexicaine pour quelques balades en moto. Et encore d'autres paysages de toute beauté, remplis d'énigmes et bestiaux pas commodes…



La passerelle sur laquelle vous marchez va bientôt devoir être manipulée par un gant de Thor si vous désirez trouver la sortie.



Les décors ont bénéficié d'un soin particulier. Leur rendu et leur taille impressionnent la rétine.

Plus belle Lara

On ne le dira jamais assez : ce qui frappe le plus dans ce nouvel épisode, c'est le vrai pas en avant visuel. Il bénéficie bien sûr à Lara, à la très grande qualité de ses mouvements et de sa plastique avantageuse, qui se couvre de boue, puis se lave et luit après un passage dans l'eau. Cependant, les décors sont ceux qui profitent le mieux des progrès technologiques. Plus vastes, moins linéaires (comme l'exigeaient les fans), offrant davantage d'options de voltige et de varappe à Miss Croft, ils se révèlent tous éblouissants, uniques, designés avec application. Il n'y a qu'à admirer le niveau qui tourne autour de la statue de Shiva, en Thaïlande, pour se sentir véritablement Indiana Jones au féminin.
On apprécie également la jouabilité, à la fois plus souple et plus vive, même si sur notre version la caméra avait pour sale habitude de mal se replacer et d'empêcher certains enchaînements de sauts, plus intuitifs chez un Prince of Persia, par exemple. Enfin, l'intégration de nouveaux éléments de gameplay nous ont laissé entrevoir que la suite de l'aventure serait composée de puzzles aussi tordus que démesurés. Les gants de Thor m'ont notamment permis de déplacer et de faire pivoter des piliers d'une taille, disons, très respectable. Concernant le sonar (pour mieux percevoir les alentours), les indices et les ajustements de difficulté ne m'ayant jamais été utiles, j'aurais du mal à en parler. Mais nul ne doute que les néophytes y trouveront une assistance précieuse pour surmonter certains passages assez déroutants. Tout ceci nous fait dire que, pour son troisième épisode, Crystal Dynamics nous prépare un Underworld quand même plus proche de l'esprit du Tomb Raider original qu'on ne le pense. Ce qui le place sous les meilleurs augures !

Plume

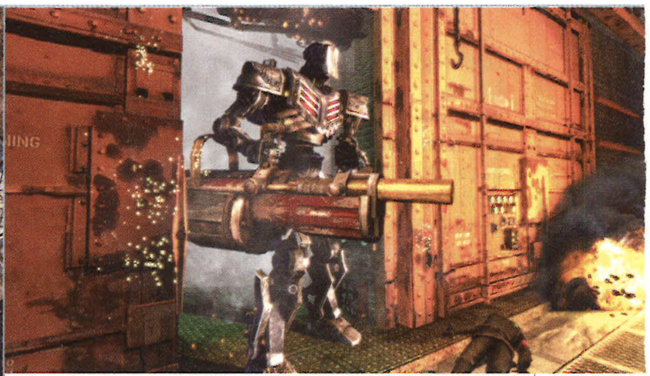
Durant l'échappée mexicaine, vous devrez vous rendre à moto dans plusieurs temples, tous reliés au même puzzle.







Ça pourrait presque donner le vertige, si ça n'était pas aussi désagréable à manier.



Le background reste sympa, mélangeant steampunk et cowboys.

GENRE
Tirs et galipettes

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
Omega Blue/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Fin 2008

DAMNATION

Damnation, c'est un peu notre titre chouchou de cette année 2008 : un concept plutôt original, une équipe de développement enthousiaste et des promesses pleins les poches... Mais comme l'a dit un politicien des Hauts-de-Seine, « les promesses n'engagent que ceux qui les écoutent ». On a écouté, on y a cru et on y croit encore, bien que ça commence à sentir pas très bon du côté de chez Omega Blue. Devant également sortir sur console, Damnation bénéficie d'un code plutôt optimisé et devrait tourner sur une bécane standard sans trop de souci. En tout cas, c'est fluide et la distance d'affichage s'avère plus que respectable, merci l'Unreal Engine !
Techniquement, il n'y a pas grand-chose à reprocher à Damnation, son réel problème est plutôt situé dans sa prise en main et son rythme. L'ergonomie ferait arracher ses dreads à un rasta : juste pour rire, sur Xbox 360, il faut appuyer sur trois boutons pour tirer au fusil de précision...



Elle n'est pas belle, ma profondeur de champ ?

Damned !

C'est encore plus rageant de voir que quelque chose d'aussi primordial que les déplacements, dans un jeu qui se veut inspiré par Tomb Raider, sont autant chiatiques. Les enchaînements de sauts manquent de liant (c'est clairement pas Mirror's Edge ou Tomb Raider Underworld...) et la gestion du sprint s'avère calamiteuse, donnant à votre héros la maniabilité d'un poids lourd si jamais l'envie vous prend de courir autrement qu'en ligne droite... Plus pénible, l'effet de motion blur quasi permanent qui nimbe l'écran, aussi agaçant qu'injustifié. À moins qu'il ne serve de cache-misère pour masquer le manque de variété et de finesse des textures ? Je ne suis pas méchant, je suis juste inquiet : ça me fait peur de voir que ces carences, qui sont tout à fait rattrapables avec un peu d'huile de coude et de bêta-test, semblent ancrées dans le titre. Ça m'affole de voir que des petits détails sympas mais inutiles, comme des effets de particules assez chiadés et des animations raffinées, semblent prendre le pas sur l'essentiel. Annoncé pour la fin de l'année, Damnation court au massacre s'il n'est pas convenablement affiné sur sa maniabilité et sur son rythme, actuellement soporifique (une succession de séquences de tir fadasses et d'exploration de ruines sans map, génial...). Il n'est jamais trop tard pour bien faire !

Styx






canal
jeux vidéo
www.canaljeuxvideo.com
canal jeux vidéo
Téléchargez cette vidéo
Gérez votre playlist
Rechercher...
OK
Notez cette vidéo :
Canal A la une
Canal Actualités
Canal Tests
Canal Reportages
Canal Emissions
Canal Astuces
Canal Live
Retrouvez toute l'actualité en vidéo sur votre bureau.
Télécharger le player
Metal Gear Solid 4
Nouvelle vidéo Street Fight IV
Test vidéo Toki Tori
Nouvelle vidéo Beyond Good & Evil 2
Test vidéo Endwar
Interview Hideo Kojima
"Réveille le joueur qui est en toi"
Bientôt sur vos écrans
© Ballyscanlon / Getty images
canaljeuxvideo.com
s, Actualité, Vidéos, Tests, Astuces, Blogs, Avant-premières, Démo



Ne perds pas ton temps à pleurer… Va plutôt chercher la Toison d'or !

RISE OF THE ARGONAUTS

GENRE
Joyeux massacre

ÉDITEUR
Codemasters

DÉVELOPPEUR
Liquid Entertainment/ États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Avant Noël



Je me suis fait avoir : ce fourbe de Sundin m'a appâté en me disant que j'allais pouvoir jouer Jason, qu'il y avait plein de gore et que ce RPG ne pouvait que me plaire… Woot, un jeu où je vais incarner Jason ? Vite, j'enfile un masque de hockey et plante un opinel dans mon clavier en poussant des râles d'asthmatique en fin de vie, je lance le titre et là, c'est le drame : je m'aperçois que ce n'est pas le bon Jason… Pas celui de Vendredi 13 mais le vieux Grec, celui qui part avec son gang, les Argonautes, dépouiller un mouton doré pour ressusciter sa fiancée… Rise of the Argonauts est un titre que l'on peut qualifier d'Action RPG, un genre qui prolifère chez les consoleux avec des softs comme Jade Empire ou Fable. En clair, ce sont des beat'em all améliorés qui se donnent de faux airs d'intellectuels parce qu'ils proposent des phases de dialogue et de gestion de personnage. Selon les cuistots, on peut avoir plus d'action ou plus de RPG, mais Liquid Entertainment a décidé que son ragoût aurait un fort goût de viande : ROTA est avant tout un jeu de baston entrecoupé de babillages !

Graisse Antique

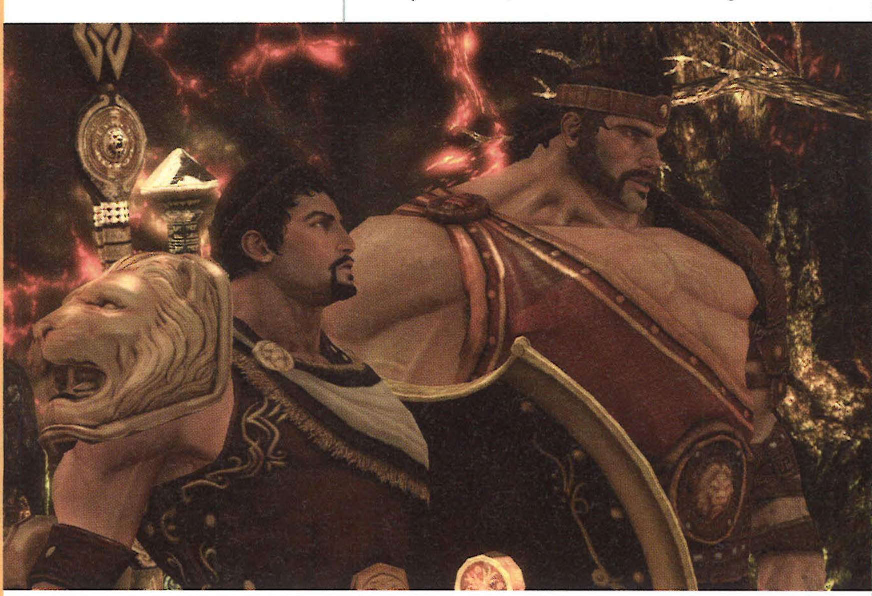
La baston, c'est le fort de Jason et ça se voit de suite : un mec qui se balade en permanence avec une masse d'armes, une épée, une lance et un bouclier, on se doute bien qu'il n'est pas spécialisé dans la diplomatie… Le système de combat est assez agréable, bien qu'à la lisière du simplisme. C'est particulièrement sanguinolent, avec éclatements de boîte crânienne à la masse, démembrements et empalements, le tout couvert d'une grosse couche de ketchup avec des petits morceaux d'os dedans. La partie RPG se manifeste pendant les dialogues : selon vos réponses, vous influerez légèrement le cours de l'histoire. On peut également discuter avec les dieux qui vous octroieront, selon vos actes, des pouvoirs supplémentaires utiles lors des bagarres. Subtil, vous dis-je.

ROTA propose des phases d'exploration dans des décors mornes et vides, avec une gestion de carte vraiment pas terrible. Ces grands moments de solitude servent de tapis roulants vous emmenant d'un NPC à l'autre. Entre deux, une petite baston dans une surface de jeu un peu plus vaste… J'ai comme une envie de dormir tiens, mais je ne vais pas aller taquiner Morphée tout de suite car j'ai peur de faire des cauchemars : le frame rate est aussi stable que l'indice CAC40 actuellement et de gros soucis de collision parasitent l'action. Pour un jeu qui doit sortir dans quelques semaines, ça ne me rassure pas… Peut-être que le studio devrait demander à son éditeur de retarder la sortie ou d'aller se faire voir chez les Grecs parce sinon, ça va pas être beau à voir.

Styx



Jason se déplace d'île en île à bord de son bateau l'Argos, qui sert également de base arrière.



Votre pote Hercule vous accompagne partout et distribue des beignes. Un peu comme Bud Spencer, en somme.





La classe, la frime, c'est aussi ça Grand Theft Auto.



L'attaque de la banque, définitivement une scène culte.

C'est l'histoire d'un mec. Son nom est Niko Bellic et il arbore la tête du type qui débarque. Pas étonnant, vu que justement il débarque à Liberty City. Niko est d'origine serbe et quand il pose le pied sur les quais mal famés de cette parodie de grosse pomme, on devine qu'il fuit quelque chose, quelqu'un, un passé trouble



GENRE
Âge de raison
ÉDITEUR
Take Two Interactive
DÉVELOPPEUR
Rockstar North/Royaume-Uni
SORTIE PRÉVUE
21 Novembre 2008

GRAND THEFT AUTO IV

qu'on redoute d'avance de connaître. Niko est accueilli par son cousin qui lui a vendu du rêve, le rêve américain, les appartements de grand luxe, les belles bagnoles, les bombasses faciles et la thune qui coule des robinets.
La désillusion est grande car le Liberty City réel n'a, ô surprise, pas grand-chose à voir avec l'image de carte postale à laquelle notre héros au regard désabusé a probablement pensé au cours de la longue traversée qui l'a mené jusqu'ici. Rapidement Niko va découvrir l'envers du décor, la violence, la came, les putes



« Quand je te hèle, tu t'arrêtes, O.K. ? »



et autres passages à tabac nécessaires pour survivre dans ce véritable enfer sur terre. Les amitiés vont se nouer, se dénouer, finir d'une balle dans le crâne au fond d'une ruelle ou prendre des chemins différents pour se croiser à nouveau plus tard. L'aventure sera riche, pleine de rebondissements et d'une cruauté parfois dérangeante, mais paradoxalement jubilatoire.

Le bout du tunnel

On a tout dit, ou presque, sur GTA IV, mais de ce qu'on a dit un peu partout, sur le papier, sur la toile, nous en avons très peu parlé dans nos pages, étant donné que, comme d'habitude avec la série de Rockstar, les épisodes PC sortent environ six mois après leurs homologues consoles. Forcément,



avec une telle attente dans les pattes, on espère tomber sur quelque chose d'abouti, à la limite de la perfection. Si l'on connaissait déjà la qualité incroyable du titre, on n'avait pas, jusqu'à présent, idée des spécificités de cette version. Un petit tour dans les locaux de Rockstar à Londres nous aura permis de toucher la bête et d'essayer trois missions différentes afin de juger du travail effectué par les équipes en charge du développement. Quelques minutes avant la présentation, les questions s'entrechoquent dans la tête du rédacteur impatient. À quoi aura-t-on droit ? À de plus beaux graphismes ? Les versions console ont placé la barre très haut… À du contenu additionnel ? Peu de chance d'en voir, vu que Microsoft a sécurisé (moyennant un paquet de millions de dollars) des ajouts exclusifs à la version Xbox 360. Assistera-t-on, finalement, à un vulgaire portage ? Le doute est légitime.



Une ambiance glauque assumée à déconseiller aux âmes sensibles.



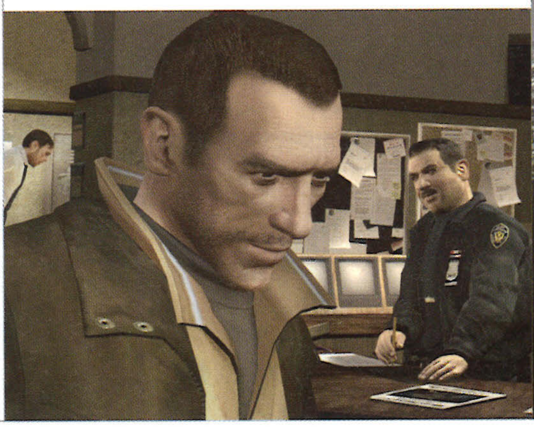
Les rencontres seront multiples et se termineront souvent dans un bain de sang.

Mise à sac

Histoire de me rendre fou, l'employé de Rockstar en charge de la présentation veut me briefer sur ce qu'est GTA IV. O.K., attends, petit, j'ai déjà écumé ton jeu dans tous les sens, je crois que ça ira, passons aux choses sérieuses et laisse-moi jouer, bon sang ! On me propose une première mission, un hold-up hollywoodien qui tourne au cauchemar lorsqu'un otage décide de se rebiffer. Les balles fusent, le sang coule, les flics débarquent en force, sacs de sport en bandoulière. Voilà nos apprentis gangsters, Niko en tête, lancés dans une course folle pour leur échapper. Je prends le contrôle du personnage à l'aide du clavier et de la souris et là, bonheur, j'ai l'impression de jouer à un excellent FPS ! La visée automatique des versions console a disparu et j'aligne les headshots les uns après les autres grâce à la visée ultra-précise que permet la souris. La mission est énorme, j'ai vraiment l'impression de me retrouver au cœur d'un film de Michael Mann. On sent que les auteurs de GTA continuent à avaler tout ce qui se fait de mieux dans le cinéma américain pour s'en servir ensuite dans leurs titres. Ça canarde, ça bombarde, les cadavres tombent, c'est énorme, tout simplement énorme.

Tuer, c'est jouer

Mission suivante, ici l'idée est d'abattre un mec réfugié à l'intérieur d'un grand immeuble ultra-protégé par ses sbires. Deux possibilités s'offrent à moi : je peux y aller frontalement et aligner tout ce qui bouge ou utiliser la voie subtile en entrant par derrière afin de surprendre mon monde. Après avoir choisi la première option (grossière erreur !), j'opte pour la seconde et m'engouffre dans le bâtiment. J'avance à pas de loup, je vois des pieds et des mollets qui s'agitent. Pas pour longtemps car je sors mon fusil-mitrailleur et les arrose de trois chargeurs, provoquant stupeur et hurlements à l'étage. J'avance, dégomme chaque ennemi l'un après l'autre







On avait pourtant dit que le survol de la ville était interdit.

et parviens enfin tout en haut de l'immeuble où se trouve ma cible. Paniquée, celle-ci tente de m'échapper en agitant les bras. Soudain, un hélico s'approche de ma proie, elle saute et s'agrippe au patin de l'engin qui tente de l'emmener loin de mes balles. Je retiens ma respiration, vise le rotor et y vide un chargeur entier. De la fumée s'échappe de l'hélico et celui-ci commence à tournoyer sur lui-même avant de s'écraser quelques dizaines de mètres plus loin. La maniabilité est excellente, je prends un pied de folie. Mission suivante.

À pleine puissance

Est-ce vraiment la peine que je vous décortique la troisième ? Dévoiler ne fut-ce que quelques actions de GTA IV, c'est déjà trop en dire et risquer de gâcher le plaisir. Ce que je peux raconter, c'est que cette mission, un peu plus calme, permet d'évoluer en bagnole et de regarder la splendeur de la ville. Le petit gars de Rockstar m'explique que ces mois passés à peaufiner la version PC leur ont permis de booster la résolution à un effarant 2560 x 1600 tout en virant l'effet de flou qu'ils utilisaient jusque-là pour masquer une disgracieuse apparition des décors. De plus, cette version profite pleinement de la puissance machine en affichant encore plus de piétons et de trafic routier ! Des paroles qui pourraient passer pour un énorme pipeau marketing, sauf quand on a la réalité des faits sous les yeux et qu'on a vérifié avec la version console avant et après s'être essayé à la version PC ! Le résultat est tout simplement bluffant et la seule inconnue reste la config nécessaire pour pouvoir profiter du jeu avec toutes les options à fond. Toujours est-il qu'on devrait se retrouver avec un résultat acceptable sur une machine moyenne même si on risque d'avoir bien du mal à ne pas vider son compte en banque pour profiter de toute la magie de Liberty City.



La pluie fait partie des nombreux changements climatiques que l'on peut voir au cours de l'aventure.



Pour la première fois, on pourra même prendre le métro.

Valeur sûre

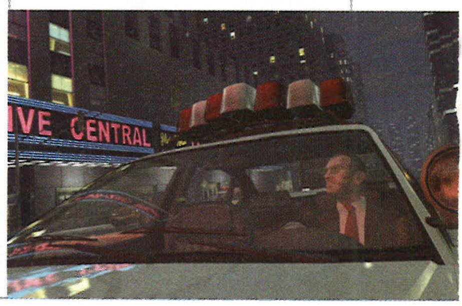
Techniquement, on est donc rassuré. Cependant, ce portage PC ne profite pas que de la puissance de nos engins car les petits gars de Rockstar ont pensé à le gratifier de quelques autres friandises. Le plus important est sans doute la possibilité d'enregistrer les trente dernières secondes d'une action afin de la revoir sous tous les angles grâce à un système de magnétoscope. Une fois que l'on tiendra une scène d'anthologie, on pourra alors la partager sur le « Rockstar Social Club » afin d'en faire profiter toute la communauté. Celle avec qui on pourra d'ailleurs jouer en multijoueur (mode de jeu qui ne nous a pas été montré) avec 15 potes, même si l'intérêt de GTA IV ne réside pas, à mon avis, vraiment dans cet aspect-là. On a vraiment hâte de mettre la main sur une version finale et de vous dire ce qu'on en pense même si, ne nous voilons pas la face, la probabilité d'être déçu est d'une chance sur cinquante milliards. Le jeu de base est excellent, la version PC semble lui offrir tout ce qui lui manquait alors, forcément, on peut miser dessus sans trop risquer d'y laisser sa chemise.

Yavin



Le rêve américain ou la grande désillusion ?

Oui, on pourra effectuer des missions pour la police.

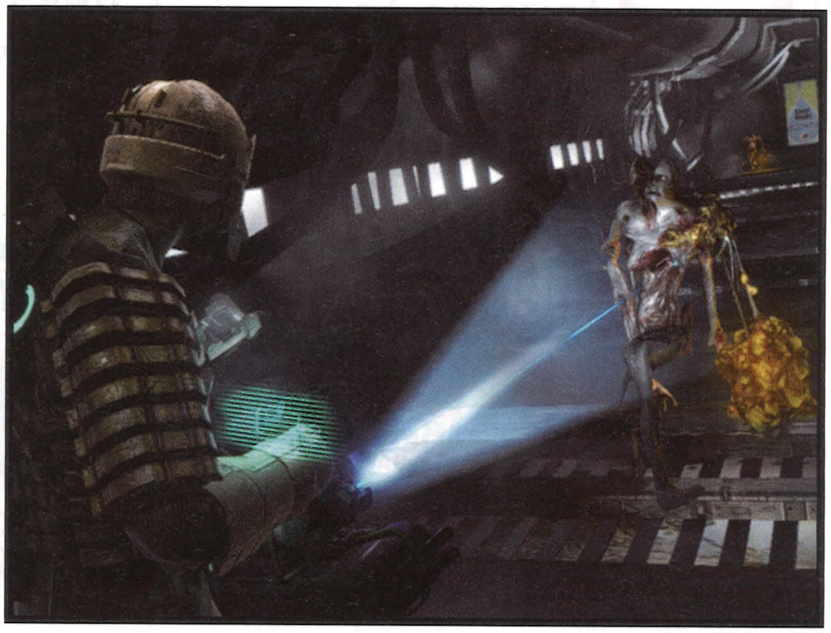




On sent bien l'influence de l'excellent film Heat.

JE DIVAGUE OU LES JEUX SERAIENT-ILS DEVENUS SUBITEMENT MOINS GOURMANDS ? JE M'INTERROGE CAR SUR MA MODESTE CARTE GRAPHIQUE D'IL Y A DEUX ANS, FAR CRY 2, DEAD SPACE OU ENCORE FALLOUT 3 TOURNENT AU POIL. LES RAISONS SONT MULTIPLES, CONJONCTURELLES. SI ON CLAME, PARFOIS À JUSTE TITRE, QUE LES DÉVELOPPEMENTS MULTIPLATEFORMES DESSERVENT LE GAMEPLAY DES VERSIONS PC, NOUS SOMMES OBLIGÉS DE RECONNAÎTRE QU'ILS ACCOUCHENT SOUVENT DE TITRES MOINS DEMANDEURS EN RESSOURCES. ON PEUT ÉGALEMENT CROIRE QU'APRÈS TOUT LE FOIN FAIT AUTOUR DE CRYSIS LES DÉVELOPPEURS AIENT COMPRIS QUE METTRE TOUTES LEURS BILLES DANS LE GRAPHISME N'ÉTAIT PAS UNE CONDITION INDISPENSABLE POUR ÉCOULER DES MILLIONS DE BOÎTES. ON PEUT AUSSI TOUT SIMPLEMENT PENSER QUE CES MESSIEURS AIENT FAIT UN EXCELLENT BOULOT SUR L'OPTIMISATION DE LEUR MOTEUR GRAPHIQUE, À L'IMAGE DU DUNIA DE FAR CRY 2. TOUJOURS EST-IL QU'AU FINAL, LES TROIS MEILLEURS TITRES DU MOIS SONT JOUABLES SUR UN PARC DE MACHINES ASSEZ LARGE ET SE PERMETTENT MÊME D'ÊTRE PLUS BEAU SUR PC QUE SUR CONSOLES. À LA BONNE HEURE !

Sundin

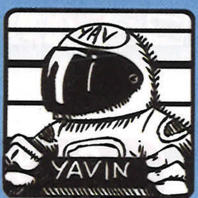


JEU DU MOIS
DEAD SPACE

ÉDITEUR ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR EA REDWOOD SHORES STUDIO/ÉTATS-UNIS

AVOUONS QUE L'ON N'ATTENDAIT PAS DEAD SPACE SI PROCHE DES SOMMETS. UN TPS POUR CONSOLEUX QU'ON SE DISAIT. EH BIEN NON ! ERREUR ! LE JOUR OÙ PLUME EST REVENU DE SON SÉJOUR DANS L'USG ISHIMURA, LIVIDE, DODELINANT, ON A TOUS COMPRIS : DEAD SPACE EST UN SURVIVAL HORROR DE GRANDE QUALITÉ, SOUTENU PAR UNE BANDE-SON MAGISTRALE, UNE ATMOSPHÈRE ÉTOUFFANTE ET DES IDÉES DE GAMEPLAY, MA FOI, TRÈS BIEN SENTIES. JEU DU MOIS !

Liberté d'expression



QUAND IL FAIT BEAU, QUE LE SOLEIL TAPE DUR, ON A TROP CHAUD, QUAND IL FAIT GRIS ET PLUVIEUX, ON DÉPRIME, QUAND IL VENTE, ON RÂLE. QUAND IL N'Y A PAS DE JEUX, ON SE PLAINT ET QUAND ARRIVE LA FIN DE L'ANNÉE ET QU'ON SE RETROUVE À NE PAS POUVOIR JOUER À TOUT CE QUI SORT, ON RÂLE ENCORE ET TOUJOURS. EN FAIT, ON N'EST JAMAIS CONTENTS MAIS SOYONS HONNÊTES : C'EST VRAIMENT TROP BON DE RÂLER !

Le jeu du moment
MOTO GP 08
Le jeu attendu
GTA IV



IL SE DIT QUE LA PÉRIODE EST MOROSE, ALORS POUR VOUS REDONNER LE SOURIRE, J'AI DÉCIDÉ DE VOUS PARLER DU « VIDÉOBLOG ININTÉRESSANT » (C'EST SON VRAI NOM) D'UN DE MES ANCIENS COLLÈGUES. JE VOUS CONSEILLE LA VIDÉO DATÉE DU 24 AOUT, ICI HTTP://VIDEOBLOG.HARUSSECONDWORLD.FR, ET JE VOUS PRÉVIENS : C'EST CHIANTISSIME ! MAIS TRÈS BON ! JE NE M'EN LASSE PAS MOI...

Le jeu du moment
FAR CRY 2
Le jeu attendu
LEFT 4 DEAD



IL Y A ENCORE PEU DE TEMPS, REGARDER LUCKY JOUER À UN MMO PROVOQUAIT LA MÊME RÉACTION CHEZ MOI QUE DE VOIR SUNDIN AVEC UNE SERINGUE DE BOURBON PLANTÉE DANS LE BRAS : UNE IMMENSE COMMISÉRATION. JE NE SAVAIS PAS QUE DANS LA BANDE DES DROGUÉS DU MMO, J'ALLAIS JOUER LE RÔLE DE TOMMY DANS TRAINSPOTTING ; DERNIER ARRIVÉ, MAIS AU FINAL C'EST MOI QUI MEURS CONTAMINÉ PAR MON CHAT DANS UN SQUAT MINABLE. À L'AIDE !

Le jeu du moment
WARHAMMER ONLINE : AGE OF RECKONING
Le jeu attendu
PLUS RIEN...

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

TOUT PUBLIC · PUBLIC AVERTI · PUBLIC ADULTE

LOCAL — Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

STOP doublage pourri — Stop Doublage pourri

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. **1** Foutage de gueule pur et simple. **2** Expérience traumatisante. **3** Pas grand-chose à sauver. **4** Oui mais non. Dommage. **5** À la rigueur, pour les fous furieux du genre. **6** Pas mal, mais quelques problèmes gênants. **7** Bon jeu, bien réalisé. **8** Très bon jeu, une valeur sûre. **9** Exceptionnel. **10** Une future référence.

ACTION/TACTIQUE



Unreal Tournament 3
Epic Games/Midway Games

BioShock
2K Games/Irrational games

Crysis
Crytek Studios/Electronic Arts

STRATÉGIE/GESTION



World in Conflict
Massive Entertainment/Sierra

WarCraft III + Frozen Throne + DotA
Blizzard/Blizzard

Command & Conquer 3
EA/EA

SPORT/SIMULATION

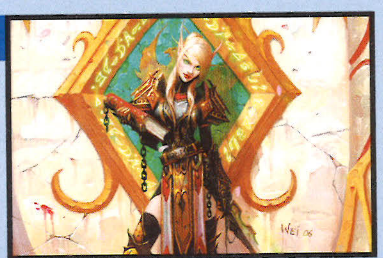


Race Driver GRID
Codemasters/Codemasters

RACE 07
Simbin/Simbin

Virtua Tennis 3
Sumo Digital Ltd/SEGA

JEUX ONLINE



World of WarCraft + Burning Crusade
Blizzard/Vivendi Universal Games

La Saga Guild Wars
ArenaNet/NCsoft

Warhammer online : Age of Reckoning
Mythic Entertainement/GOA

JEU DE RÔLE/AVENTURE



The Witcher
CD Projekt/Atari

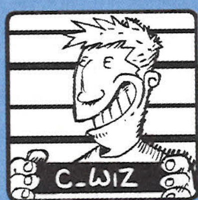
Oblivion
2k Games/Bethesda

So blonde
WizarBox/DTP Entertainment AG



Avis à la population : s'il se trouve parmi notre honorable lectorat un cuisinier qui sait faire des plats diététiques, surtout qu'il ne se prive pas d'ouvrir un restaurant à Levallois-Perret. Parce qu'on a beau dire ce qu'on veut, le régime MMO + pizzas de Mario, l'Italien du coin, est en train d'affoler mon médecin, ma balance et ma femme. Sinon, si quelqu'un a la recette de la bière allégée en calories, je suis toujours preneur.

Le jeu du moment
Warhammer Online : Age of Reckoning
Le jeu attendu
Left 4 Dead



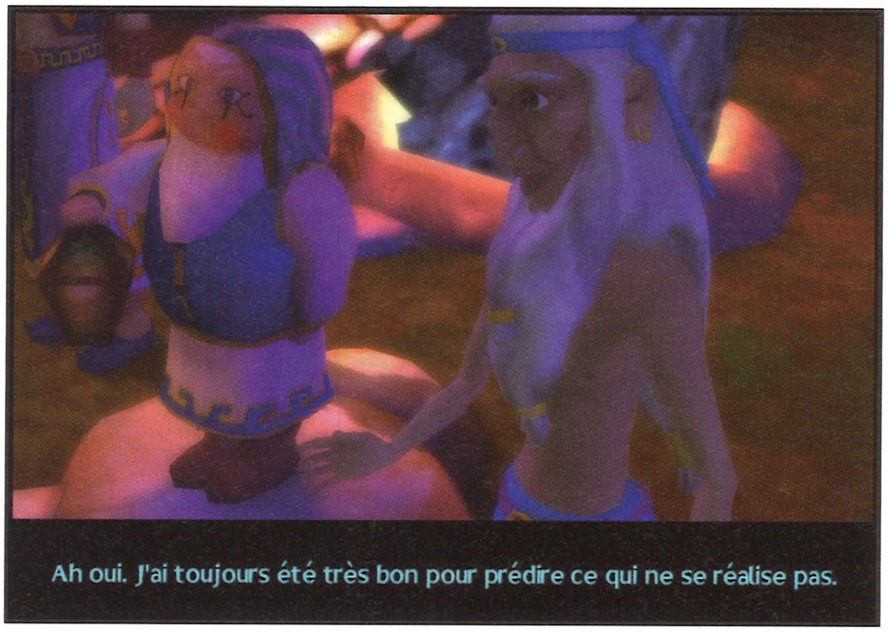
32 heures, c'est ce qu'il m'a fallu pour récupérer une clef pour la bêta de Little Big Planet ! Après avoir vu une vidéo qui m'a définitivement traumatisée, je suis parti en quête Jack Baueresque. Sauf que quand ça vous prend un samedi matin, le challenge est un peu plus relevé. Impossible de torturer les gens de Joypad qui étaient déjà partis en weekend... Les fourbes, ils paieront un jour ! Surtout pour mon clavier dont la touche F5 est toute cassée...

Le jeu du moment
CAC 40
Le jeu attendu
Need For Speed Undercover



Je peux mourir heureux, j'ai vu Deus Ex 3 ! Bon je ne vais pas calancher de suite non plus, même si paradoxalement je passe en mode no life avec Warhammer. Entre deux runs, je crée des bébêtes pas sympas pour Spore : si vous voulez les retrouver, tapez Joystyx dans la page de recherche de créatures. Et vous plaignez pas si vous vous faites latter, c'est pas des babas cool mes bestioles !

Le jeu du moment
Warhammer Online : Age of Reckoning
Le jeu attendu
Left 4 Dead



On est deux, l'ami.

TOUT PUBLIC

Config minimum CPU 2 GHz, 512 Mo de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Xider
Développeur Deck13 Interactive/Allemagne
Texte et voix en français

Ankh Le Tournoi des Dieux

VIEILLE SOUPE

LE TOURNOI DES DIEUX… JE M'ATTENDAIS À DES COMBATS DE GLADIATEURS, PONCTUÉS D'ORGIES ET DE SACRIFICES DE VIERGES, PAS À UN POINT & CLICK FLOU À L'HUMOUR POUSSIF. NOM D'UN CRUCIVERBISTE DANOIS, JE ME SUIS ENCORE TROMPÉ !

STOP doublage pourri

Depuis maintenant deux épisodes, Assil, humble Égyptien, porte autour de son cou l'Ankh, un artefact qui, depuis mille ans, sert de tombeau à un dieu inconnu. Et ça y est, aujourd'hui, pour peu que ce dernier gagne le Tournoi des Dieux, il va enfin pouvoir se libérer de sa prison et regagner son corps. Sa tâche : convertir en une seule journée le plus grand nombre de fidèles à sa cause. Le problème, c'est que Seth, Prince du mal, veut asservir le monde et doit, lui aussi, remporter cette épreuve.
Pour imager tout ça, disons que si ces dieux étaient des rédac' chefs, l'un serait du genre à vous tapoter le dos dans un silence complice, tandis que l'autre jouerait du fouet dès le matin en hurlant « Rends tes pages, feignasse ! TES PAAAAGEEEEEEES ! » (ndr : toute ressemblance avec mon aimable rédac' chef serait évidemment fortuite). Assil soutient évidemment le plus faible des deux challengers. Sa mission : accomplir l'impossible, convaincre les foules qu'Ankh, une espèce de décapsuleur parlant qui ne sait dire que « Croyez en moi, par pitié », est un Dieu plus puissant que Seth, sympathique philanthrope qui fait pleuvoir du feu sur les enfants. Du gâteau.

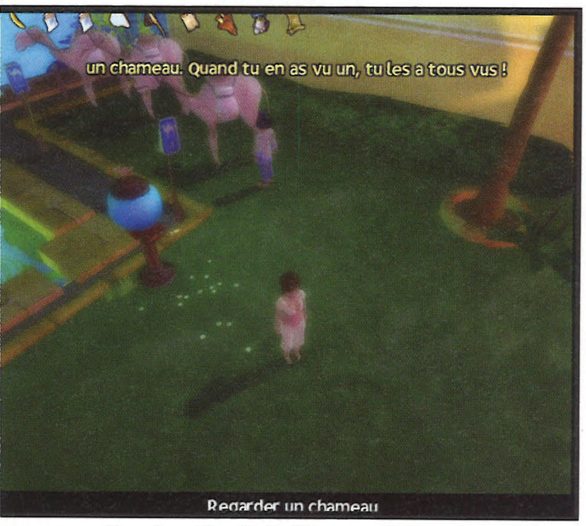
Ankh-ylosé

Voilà deux ans que Deck13 nous sort – avec une incroyable régularité – un jeu d'aventure tous les six mois. Et, rendons à César ce qui appartient à César, nos lascars maîtrisent parfaitement leur sujet. Sans surprise, cet Ankh 3 dispose d'un scénario absurde bien comme il faut et d'énigmes vraiment pas mal foutues. Mais le hic –car il y en a un – c'est qu'il ressemble vraiment trop à ses prédécesseurs. Le plus frustrant dans cette affaire, c'est qu'on sent vraiment que la série Ankh est entre les mains de gars pleins de talent, mais trop pressés. Pour bien faire, Deck 13 aurait dû prendre le temps d'affiner les sympathiques dialogues de son jeu, ou encore de lui offrir un moteur qui ne se noie pas dans le bloom des décors inspirés. Et soulignons que recruter des doubleurs suicidaires et dépressifs n'était pas non plus l'idée du siècle. L'humour en pâtit salement. Plus les années passent et plus Ankh vieillit mal. Dommage.

Lucky

Un peu de technique

Comme d'hab' Deck13 a jugé bon d'utiliser le moteur Open Source Ogre 3D sans le retoucher. Du coup, et toujours comme d'hab', l'abus de blur est tel que je soupçonnais Savonfou d'avoir renversé de la confiture sur mon écran. Dites, les gars, comptez-vous investir dans une vraie techno, un jour ?



Dans la catégorie doublages ratés, mention spéciale à la langoureuse Thara qui prend des faux airs d'actrice russe aux mœurs légères.



Mais que c'est flou !

En Deux Mots

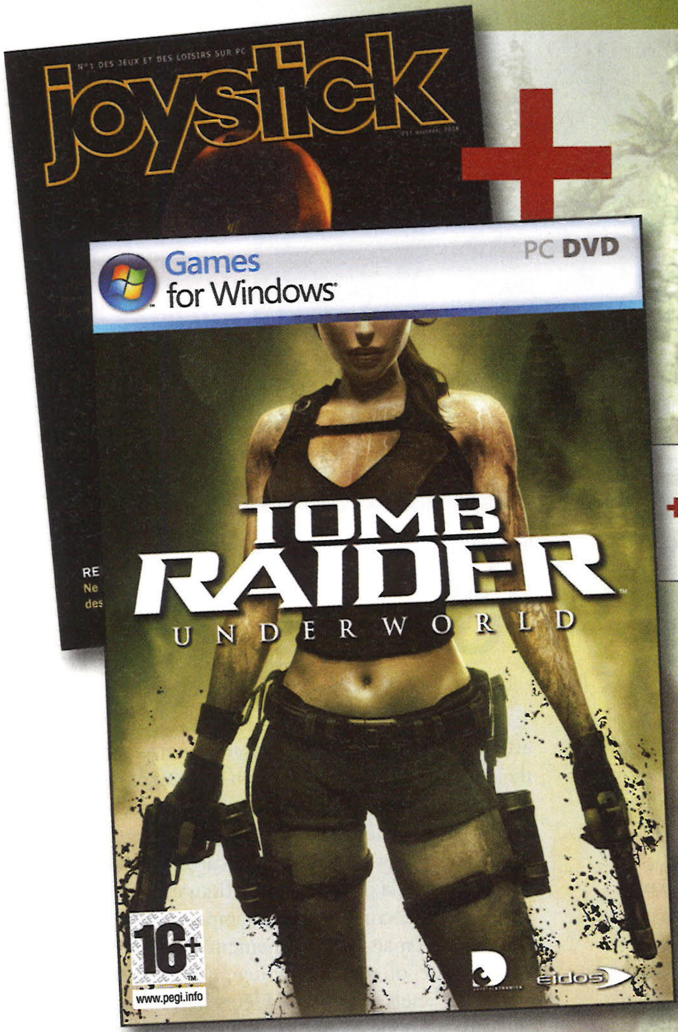
Avec Ankh 3, Assil ne nous revient pas en très grande forme. Loin de sortir des sentiers battus, Deck13 se repose sur ses atouts habituels : un scénario sympa et des énigmes bien pensées. Mais, par ailleurs, les doublages sont souvent médiocres et l'histoire traîne en longueur. La série Ankh s'essouffle doucement.

+ Scénario absurde
+ Énigmes variées
- Doublages peu convaincants
- Humour qui tombe à plat

4 TECHNIQUE
5 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT

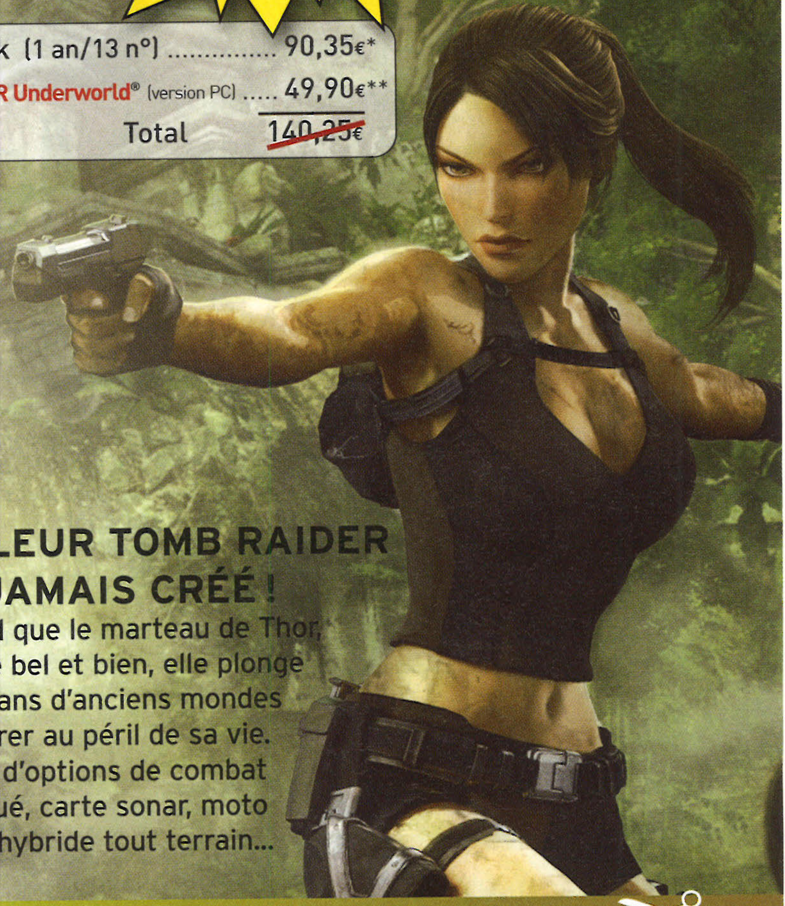
ABONNEZ-VOUS À joystick

et plongez dans l'aventure avec Lara !



72€

Joystick (1 an/13 n°)	90,35€*
+Le jeu **TOMB RAIDER Underworld®** (version PC)	49,90€**
Total	~~140,25€~~



LE MEILLEUR TOMB RAIDER JAMAIS CRÉÉ !

Lorsque Lara apprend que le marteau de Thor, la puissante arme des dieux, existe bel et bien, elle plonge immédiatement dans d'anciens mondes souterrains pour tenter de récupérer au péril de sa vie. Vous disposez d'un moteur high-tech incroyable, d'options de combat inédites, d'un nouvel équipement ultra sophistiqué, carte sonar, moto hybride tout terrain...

BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

P212

❑ **OUI,** je m'abonne à **Joystick** pour **1 AN/13 N^os^ + le jeu TOMB RAIDER Underworld®** (version PC) pour **72€** au lieu de **140,25 €***.

Je joins mon règlement par :
❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de **Future**
❑ CB n° ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Expire le : ❑❑❑❑ (validité 2 mois) Cryptogramme ❑❑❑
Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....
Prénom*: ....
Société: ....
Adresse*: ....
Code Postal*: ❑❑❑❑❑ Ville*: ....
Adresse email*: ....
Tél fixe*: ....
Tél portable*: ....
Date de Naissance*: ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑

* Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous ? ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ DS Nintendo ❑ Xbox 360 ❑ Wii De quel matériel informatique disposez-vous ? ❑ PC ❑ Mac

Future MEDIA WITH PASSION

*Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). **Vous pouvez acquérir le jeu " TOMB RAIDER Underworld®" au prix de 49,90 € (+ 2 € de participation aux frais de port et d'emballage). Délai de livraison 8 à 10 semaines après réception de votre règlement. **Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 31/12/08.** Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place. Si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.

TOUT PUBLIC — INTERNET 16 — LOCAL IP/IPX 16

Config minimum CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Capcom
Développeur Milestone/Italie
Texte en français **et voix** -



Les courses contre les ghosts, toujours aussi prenantes.

Moto GP 08

CHEVAUCHÉE FANTASTIQUE

CHANGEMENT DE DÉVELOPPEUR POUR MOTO GP, APRÈS UN ÉPISODE 07 RELATIVEMENT DÉCEVANT, ON ATTENDAIT DE PIED FERME LA MOUTURE 08 PASSÉE DANS LES MAINS D'UNE ÉQUIPE QUI N'A PLUS GRAND-CHOSE À PROUVER.

J'en suis à mon quarantième tour d'affilée sur le prestigieux circuit de Barcelone et ses longues courbes dans lesquelles je m'engage à haute vitesse. Devant moi, mon ghost, symbole d'un temps au tour exceptionnel, file à toute allure. Derrière moi, un malotru ne peut s'empêcher de commenter : « Tu ne peux pas tirer un missile ? », et d'enchaîner, « une carapace ? » avant de tourner les talons et de retourner vaquer à ses occupations, l'air perplexe. Espèce de béotien ! Encore un fan d'arcade incapable de comprendre le plaisir que l'on peut prendre à enchaîner les tours afin de gagner quelques précieux dixièmes. À chaque passage sur la ligne de chronométrage, la même rengaine, ce sera mon dernier et après, j'arrête. Trois heures plus tard, j'y suis encore. Ça ne trompe pas, seuls les bons jeux font cet effet-là. Parfois, pour souffler un peu, je relance le mode Carrière et participe à quelques courses tendues m'obligeant à tracer comme un malade pour suivre la cadence imposée par les concurrents. Si je veux me changer les idées, je lance un des nombreux petits défis (tour chrono, battre un adversaire unique sur un tracé donné…). Les sensations sont excellentes, les tracés plutôt jolis et réalistes, et les engins de mort que je chevauche ne pardonnent pas la moindre erreur. Un freinage trop tardif, une trajectoire mal engagée, et c'est la chute.

Martino Rossi

Le dernier bébé des Italiens de Milestone confirme tout le bien que l'on a pu penser du développeur à l'époque de la série Superbike au début des années 2000 et à l'occasion du très récent (et plutôt bon) SBK 08. Pour profiter au maximum du titre, autant opter directement pour le mode Carrière qui vous fera commencer par les disciplines les moins exigeantes pour terminer dans le championnat Moto GP aux côtés des cadors que sont Rossi, Pedrosa et autres Stoner. Quand je dis aux côtés, c'est plutôt loin derrière vu les vitesses effarantes atteintes par les bougres sur les nombreux tracés du jeu. En mode simulation, non seulement il est extrêmement difficile de ne pas chuter tant les motos peuvent décrocher à la moindre erreur de freinage, mais en plus, les concurrents ne sont carrément pas là pour faire de la figuration. Les peureux se contenteront du mode arcade plus tolérant mais pas franchement intéressant. Pour le reste, on retrouve évidemment tous les circuits officiels, les motos et leurs livrées exactes ainsi que les nombreux pilotes du championnat. Certes, il n'y a pas beaucoup de concurrence sur le segment des simus de motos mais cela n'empêche en rien Moto GP 08 d'être un excellent titre.

Yavin

TIPS JEU — Un pad avec deux gâchettes analogiques est hautement recommandé pour profiter pleinement des contrôles du jeu. Sans cela, il sera bien difficile de claquer un chrono.

Conseil d'ami : un petit détour par les qualifications ne sera pas de trop.



Une vue impressionnante mais inexploitable.



Un peu de technique

Véloce, le moteur 3D utilisé dans Moto GP 08 affiche pas moins de 85 images par seconde sur un petit Core 2 Duo équipé d'une simple 8600 GT. Et en plus, c'est relativement joli, chapeau !

En Deux Mots

Pas la peine de tourner autour du pot (d'échappement), Moto GP 08 est un excellent titre, soigné, exigeant et assez réaliste. Un jeu réellement prenant qui devrait convaincre tous les amateurs de deux roues.

- \+ Excellentes sensations de pilotage
- \+ Le mode Carrière très complet
- \+ Les défis
- − Assez difficile

7	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT

LA CRISE TOUCHE TOUT LE MONDE ! PRENEZ COLE ARGHOL, MON MOINE NIVEAU 30 : AU CHÔMAGE DEPUIS DEUX ANS, IL ESPÉRAIT BIEN REPRENDRE DU SERVICE DANS CE NOUVEL ÉPISODE, EH BIEN NON ! TROP VIEUX ET TROP CHER ! QUEL MONDE CRUEL !



TOUT PUBLIC — INTERNET 64 — LOCAL IP/IPX 64

CONFIG MINIMUM CPU 2,4 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR Atari
DÉVELOPPEUR Obsidian Entertainment/États-Unis
TEXTE ET VOIX en anglais

Neverwinter Nights 2

PANTOUFLES ET RAILS DE COKE

Storm of Zehir

Si vous êtes, comme moi, un fan d'AD&D, et par extension, de la série Neverwinter Nights, vous ne manquerez pas de verser une larme en découvrant cette suite de Mask of the Betrayer. Votre personnage favori, celui-là même qui a successivement défait le roi des ombres, puis ce fourbe d'Akachi, part aux oubliettes ! Une triste réalité qui traduit bien le choix d'Obsidian quant à l'orientation de cette nouvelle extension : on arrête la course à l'armement, on se recentre sur ce qui existe en y apportant un peu plus de profondeur et d'ergonomie. Pas d'extension au niveau 40 pour vos héros, donc, mais une interface qui s'enrichit de l'Overland map. Derrière cet anglicisme se cache une carte 3D indiquant les différents points d'intérêt de la région, et sur laquelle il sera possible de vous déplacer en temps réel, avec tout ce que cela implique de surprises et de désagréments. Un vrai plus qui permet de donner vie à un aspect des jeux de rôle papiers souvent oublié : les voyages. Ainsi, entre deux donjons, vous pourrez rencontrer des monstres errants à occire, découvrir des ruines inexplorées ou croiser d'autres voyageurs avec qui discuter ou commercer. Ce nouveau gameplay, plus ouvert, donne aussi une légitimité à l'existence de certaines compétences, comme la survie et le repérage.



Heeeuuu... C'est-à-dire que là, vous êtes lourds !

Un peu de technique

Cette extension n'étant visiblement destinée qu'aux aficionados de la série, ces derniers doivent très bien savoir quelle configuration adopter pour jouer en toute quiétude et profiter d'effets visuels toujours aussi sympas... Un indice : c'est la même que pour les deux précédents opus.

Hé l'ami !

Autre nouveauté : Junior, le digne fils de son moine de père, ne fera pas la route seul. Il pourra s'adjoindre jusqu'à trois compagnons d'armes. Bon, il faudra bien les surveiller au début parce qu'ils seront un peu turbulents, la faute à une I.A. par défaut calamiteuse. Quelques réglages bien sentis permettront heureusement de les rendre indispensables. Chacun pourra, par exemple, intervenir lors des conversations et vous faire profiter de ses talents de négociateur. Et ensuite ? Ma foi, c'est à peu près tout. Quelques classes et races supplémentaires, un système de commerce dont je cherche toujours l'utilité mais qui devrait ravir les développeurs de mondes persistants et un scénario, qui, sans être ennuyeux, est loin de l'originalité de son aîné. Que vous dire de plus ? Que c'est franchement léger ? Que les fans l'achèteront, sûrement, mais seulement eux ? Ben, voilà : c'est dit.

Kracoukas

En Deux Mots

OBSIDIAN ASSURE LE MINIMUM SYNDICAL POUR CE NOUVEL ADD-ON, AVEC DES NOUVEAUTÉS, CERTES INTÉRESSANTES, MAIS TROP PEU NOMBREUSES. À RÉSERVER AUX INCONDITIONNELS.

- \+ C'est toujours aussi bien
- \+ L'Overland map
- − On en voulait plus
- − Beaucoup plus

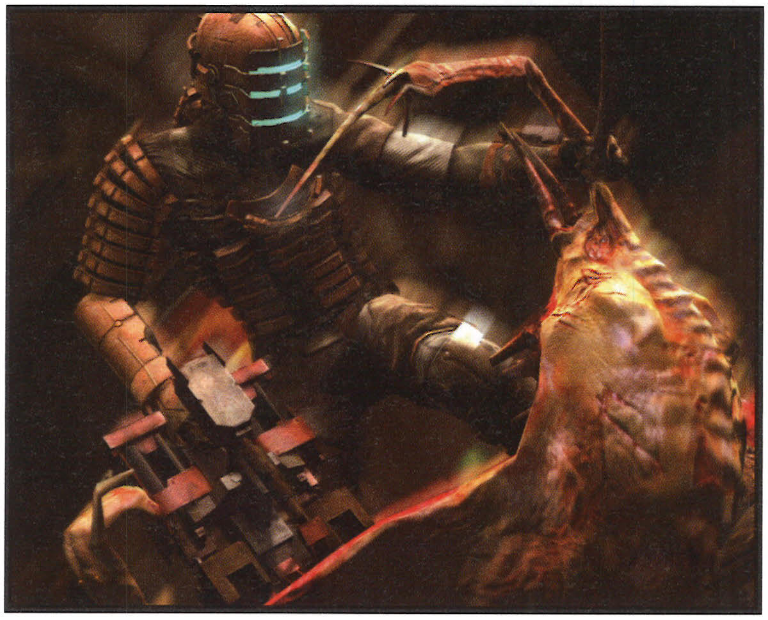
Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	5



L'œil vif, le poil brillant, et surtout une formidable vitalité.



L'Overland map, avec une vue aérienne qui n'est pas sans rappeler celle d'Heroes of Might & Magic.



Foutue bestiole à la con, tu vas regretter de m'avoir fait chier dans mon froc !

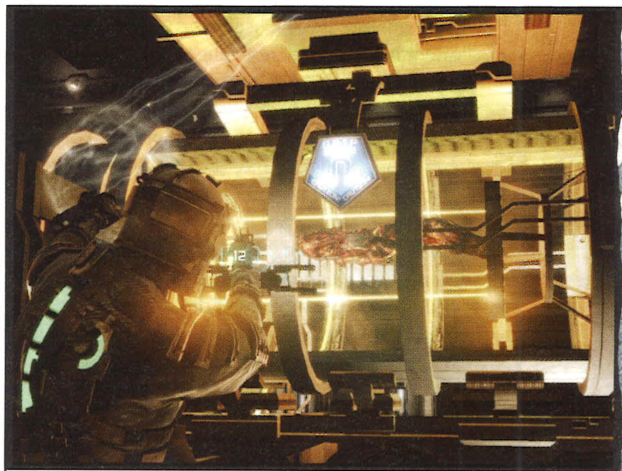
PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 2.8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Electronic Arts Redwood Shores Studio/États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Dead Space

TORD-BOYAUX COSMIQUE

JUSQU'ICI, EN TÊTE DE LA LISTE DES TRUCS QUI ME FONT MÉCHAMMENT FLIPPER, IL Y AVAIT DES IDÉES HORRIBLES, INSOUTENABLES, COMME « SE RÉVEILLER SANS PÉNIS », OU « CROISER LE REGARD DE SAVONFOU ». DÉSORMAIS, VOUS POUVEZ RAJOUTER « LE PREMIER SURVIVAL-HORROR D'ELECTRONIC ARTS »...



Grâce à la télékinésie, on peut manipuler nombre d'objets à distance.



La peur mène à la maladresse. La maladresse mène à vider son chargeur n'importe comment. Et tout ça mène au côté obscur. Si, si.

Dans le futur, quand un gigantesque vaisseau d'extraction minière ne répond plus, on se dit simplement qu'il s'agit d'une panne mécanique bénigne, et qu'il suffit d'envoyer un petit groupe de réparation. Dans le futur, on n'imagine pas que les colons de l'USG Ishimura, bâtiment spatial chargé de pomper les ressources de la planète Aegis 7, pourraient s'être fait décimer par une forme de vie inconnue, hostile, et assoiffée de chair fraîche. Dans le futur, personne ne se doute que, après un atterrissage foiré, ceux qui sont supposés sauver l'équipage pourraient se retrouver complètement dépassés et incapables de trouver un moyen de fuir. Dans le futur, les télévisions devraient diffuser Alien ou The Thing plus souvent. Et, dans le futur, Isaac Clarke, simple ingénieur qui s'imaginait en mission de routine, doit maudire ses supérieurs de ne pas avoir déployé une armada entière à ses côtés, juste au cas où on le dérangerait pendant qu'il redresse une antenne. Parce que là, tout de suite, dans les couloirs jonchés de cadavres de l'Ishimura, le héros de ce jeu d'action à la troisième personne est seul, désarmé, et peut à tout moment connaître une fin atroce. Genre les boyaux qui volent et tout.

Bricorama

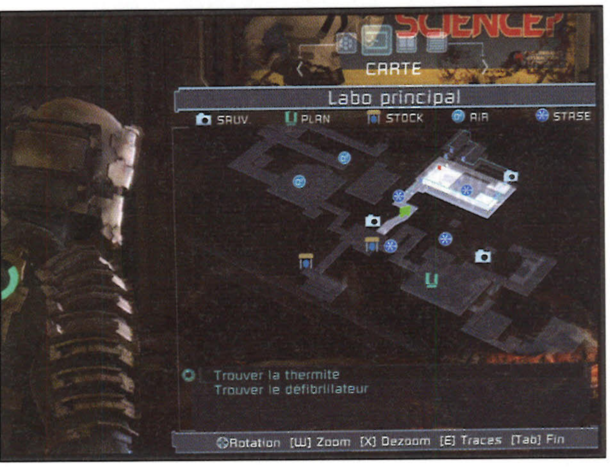
Heureusement pour nous, si Isaac n'a rien d'un Space Marine, il répond au doigt et à l'œil et il a de la ressource. Et un peu de bol, reconnaissons-le. Car c'est quand même un heureux hasard si le premier outil de chantier qu'il ramasse, un cutter à plasma destiné à sectionner des rochers, apporte une réponse adéquate à la menace que représentent ces bestioles appelées Necromorphs. En effet, ces derniers, qui prennent possession des cadavres humains, ne sont pas du genre à s'arrêter parce qu'on leur tartine la tête ou le torse. Il faut s'appliquer à les démembrer proprement pour avoir la paix. Du moins, les modèles de base, qui ont des « bras » et des « jambes »... Pour ceux qui arborent des tentacules ou ceux qui sont capables de régénération, peut-être devrez-vous envisager une autre stratégie...



Les absences de gravité et/ou d'oxygène se traduisent par des effets visuels de toute beauté.

Un peu de technique

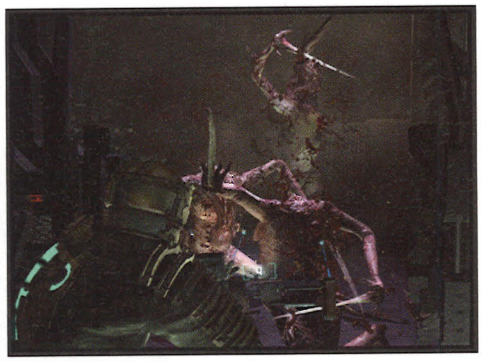
À ma grande surprise, Dead Space a tourné à fond sans tousser sur ma bécane, pourtant estimée comme moyenne. Alors, sachez-le, un Core 2 Duo 6600 associé à 3 Go de Ram et une vieille Radeon X1900XT suffisent pour un rendu optimal. Si j'avais un conseil à vous donner cependant, ce serait de ne pas oublier de faire le ménage dans votre disque dur, la bête squatte quand même 7,39 Go d'espace libre.



Toujours est-il que le nombre, la résistance, la vitesse et l'intelligence de ces odieux assaillants iront croissant. Un découpeur de poche, dont les munitions s'épuisent un peu trop vite, ça risque de faire léger. Heureusement, à mesure que vous progressez, vous obtenez des aides plus conséquentes. Quelques deniers judicieusement dépensés dans les boutiques du vaisseau permettront d'acquérir un trancheur taille XL, un lance-flammes, une scie circulaire, un projecteur télékinétique ou un rayon laser concentré. Et même une mitraillette. Mais il faudra surveiller vos munitions, améliorer ces armes de fortune avec intelligence, et aussi ne pas hésiter à user des facultés de votre combinaison.

L'armure, toujours l'armure

Votre cuirasse ne fait pas que donner une allure de grille-pain sur pattes à Isaac. Évolutive en termes de résistance et de slots d'inventaire, elle offre aussi des garanties rassurantes face aux agresseurs baveux et à un environnement instable. Déjà parce qu'elle intègre des bottes magnétiques, obligatoires pour ne pas flotter sans fin dans les zones non soumises à la gravité. Ensuite, parce que, quand l'oxygène se raréfie, elle fournit les poumons du protagoniste pendant encore quelques secondes. Enfin, parce que cette armure met à notre disposition deux pouvoirs plus que fondamentaux : la stase et la télékinésie. La stase permet de ralentir le mouvement de tout et n'importe quoi : portes qui claquent trop vite, générateur affolé, ennemis prêts à vous croquer. Un automatisme à prendre en cas de danger, mais dont la jauge s'épuise très rapidement. Quant à la télékinésie, elle constituera autant un moyen de résoudre certains puzzles (comme, par exemple, remettre une batterie à son emplacement) que de projeter toutes sortes d'éléments du décor à la gueule de ces satanées bestioles. En outre, cette tenue aide à préserver l'immersion. Chaque information (cartes, inventaires, objectifs) est diffusée – en temps réel – via une projection

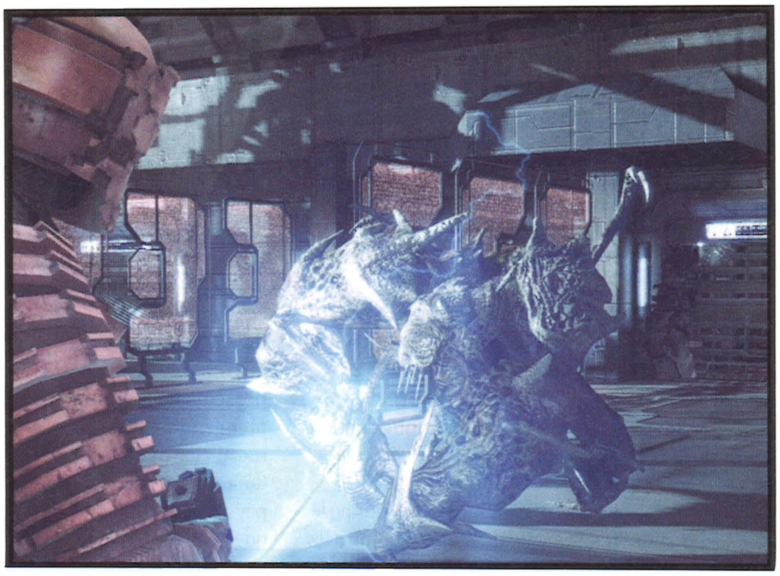


holographique à la Minority Report. Idem pour le compte des munitions. Quant aux jauges de vie et de stase, elles sont placées au dos de la combinaison.

Non, pas la tête... sproutch...

Pour que l'on parcoure les 12 chapitres de ce titre avec autant de plaisir que de chocottes, on peut dire que les développeurs ont mis le paquet. Alliant un visuel infailliblement crade à une bande-son parmi les plus réussies jamais entendues, Dead Space entretient la peur de façon incessante. On a beau s'y attendre, savoir que tout est calibré, on sursaute pour n'importe quoi, y compris un arrosage de tomates automatisé. Même le calme inquiète. Et lorsqu'il laisse place à une irruption inopinée de Necromorphs, que la panique l'emporte et rend notre visée brouillonne, on réalise pour de bon que l'on vit l'une des expériences les plus concluantes qu'un jeu vidéo ait pu proposer. Et qu'on ferait mieux de changer de pantalon.

Plume



Réflexe à choper : lancer une stase vers les ennemis trop gros ou trop rapides, histoire de prendre le temps de les découper.



En Deux Mots

JOUÉ DANS LA PÉNOMBRE, AVEC UN SON TRANSMIS SANS INTERFÉRENCES AUX OREILLES, DEAD SPACE EST IMPARABLE. SA RÉALISATION DE QUALITÉ, SON AMBIANCE SONORE STRESSANTE, LE DÉVELOPPEMENT DE SON SCÉNARIO, L'INTENSITÉ DE SES AFFRONTEMENTS, L'INTELLIGENCE DE SES PUZZLES : VOUS POURREZ TOUJOURS CHERCHER, IL N'Y A ABSOLUMENT RIEN À JETER.

- \+ Très immersif
- \+ Gore et effrayant
- \+ Gameplay bien calibré
- – Cœurs sensibles s'abstenir
- – Isaac, un peu fade...
- – ...Mais c'est pour chipoter

8 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

8 INTÉRÊT



Far Cry 2

FPS SAFARI



CONFIG MINIMUM CPU 2.6 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 128 Mo
ÉDITEUR UBISOFT
DÉVELOPPEUR UBISOFT MONTRÉAL/CANADA
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

FAR CRY 2 ? GÉNIAL ! FABULEUX ! ÉNORME ! PUISSANT ! TERRIBLE ! GIGANTESQUE ! MYTHIQUE ! SUPERBE ! UN FPS EN AFRIQUE ! EXCITANT ! INCROYABLE ! J'EN FAIS TROP ? MAGIQUE ! IMPENSABLE ! FANTASTIQUE ! MERVEILLEUX ! UN PEU DÉ... CE... VANT ? VOUS POUVEZ RÉPÉTER ?


Conduire avec la carte sur les genoux n'est pas facile... Il va pourtant falloir nous y habituer.

Far Cry 2 est un « First Person Shooter » très particulier, d'un genre nouveau, une expérience déroutante. Fascinante parfois. Navrante d'autres fois. Prendre du plaisir sur Far Cry 2 n'est pas chose aisée. Il faut du temps. Le temps de s'habituer au rythme très lent. Le temps de découvrir ses multiples facettes. Le temps de se résigner à voir systématiquement les mêmes absurdités. Le temps d'équiper son Rambo d'un arsenal digne de ce nom. Le temps de comprendre qu'il aurait pu être un très grand jeu.

Le goût de la démesure

Une longue introduction vissée dans le véhicule d'un autochtone, à travers les méandres d'une Afrique ravagée, donne le ton. L'ambiance, à l'image des antagonismes entre les deux factions locales et leurs milices armées, sent le souffre. Un guet-apens et un miraculeux sauvetage plus tard, vous apprenez que votre pire ennemi se fait appeler le Chacal... et que vous êtes atteint de malaria... S'ensuit une heure didactique, une sorte de guide de survie : où trouver du boulot ? Comment se repérer, se déplacer, s'armer, se nourrir, se soigner ? Un peu long, mais nécessaire, car la plongée dans le grand bain est abrupte. Votre mission ? « Se rendre là où il est possible de décrocher une mission ». Autant dire que sur une carte aussi immense, avec autant de commanditaires possibles et des rebelles qui ne pensent qu'à vous étriper, on est un peu perdu. Les premiers temps sont alloués à l'exploration : chemins rocailleux, petits sentiers terreux, sols ferrugineux, dunes sablonneuses, végétation luxuriante... Les paysages de Far Cry 2, plutôt variés, ont presque quelque chose d'émouvant. Ils participent, en tout cas, activement au climat de tension qui règne dans

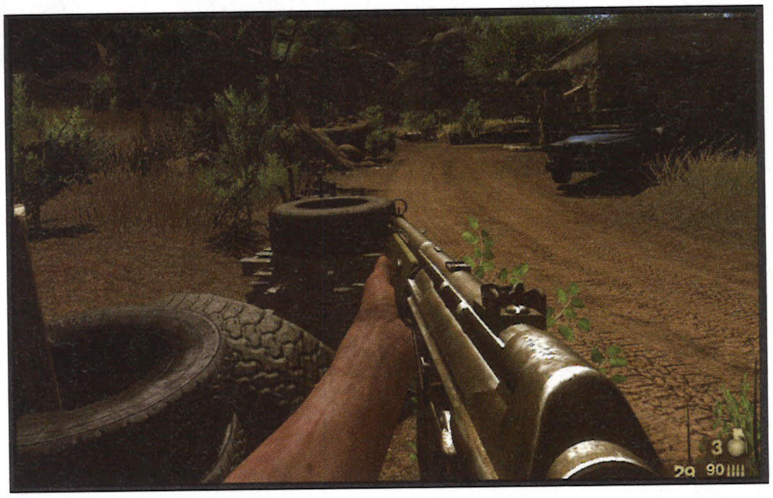
la région, et ce, bon point, même sur une configuration « moyenne ». C'est tout juste si la pluie ne donne pas réellement le cafard... Malheureusement, si le paysage fascine, les déplacements sont longs et le rythme est haché par les embuscades incessantes. Rageant!
Si on se noie quelque peu dans les premiers instants, on réalise pourtant assez vite qu'Ubisoft a vu les choses en grand. Oubliez les FPS dont la durée de vie n'excède pas les blagues de Savonfou, Far Cry 2 vous en donnera pour votre argent. Les missions se comptent par dizaines. Exécuter les sales besognes pour le compte de l'APR, œuvrer pour le bien de l'UFLL, trouver des médicaments pour endiguer votre mal, taffer pour les « compagnons de route », collaborer avec les armuriers du coin pour récupérer du matériel performant, débloquer des « planques » ou encore retourner la carte dans tous les sens à la recherche des 221 mallettes de diamants, autant de missions possibles, à réaliser dans l'ordre de votre choix. En fait, seules celles pour le compte de l'APR et de l'UFLL permettent de progresser dans l'aventure. Les autres, d'importance et d'intérêt secondaires, participent à tous les à-côtés censés vous faciliter la tâche : dégotter des diamants permet d'acheter des armes, bosser chez l'armurier d'améliorer son matos, aider un partenaire vous aide à gagner sa confiance (il pourra ensuite vous « ressusciter »). Libre à vous de perdre du temps sur ces quêtes qui se résument bien souvent à : « va aider mon pote », « va écarteler mon pote, parce que c'est plus mon pote », « va détruire la cabane de mon ancien pote » ou « va exploser la cahute du pote de mon pote qui n'est plus son pote ». Le postulat de base, un immense « bac à sable », est pour le moins ambitieux. Il garantit en tout cas à Far Cry 2 une durée de vie supérieure à bien des RPG. De quoi laisser pantois.



J'ai toujours rêvé de conduire une jeep sur un chemin de fer en Afrique au lever du soleil...

Le fameux compagnon d'armes, très utile lors des combats les plus engagés.





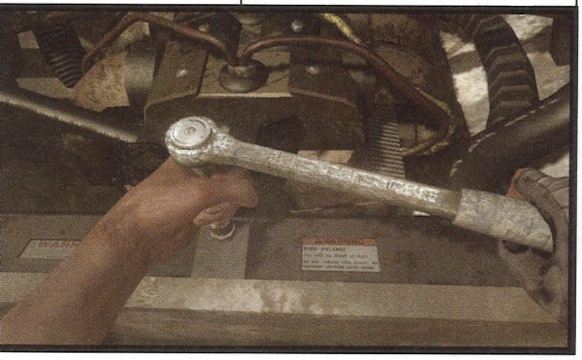
Un service de bus, très pratique, a été mis en place pour gagner du temps sur les déplacements en voiture.



Je renâcle, tu renâcles, il...

Si toutes les missions servent à l'évolution de vos équipements, on regrette âprement que si peu d'entre elles contribuent à la progression de l'épopée à proprement parler. Tout ça manque cruellement de liant. Que les missions dites secondaires n'aient pas de lien direct avec la rivalité APR-UFLL, à la limite... Mais la possibilité d'alterner, sans aucune conséquence (!!!), entre une mission pour l'un et une mission pour l'autre est totalement ubuesque. Ou alors ces gars-là n'ont vraiment aucun amour propre ! Résultat ? Au bout de quelques escarmouches, on ne cherche même plus à savoir pour qui et pour quoi on bosse. Cet écueil en appelle inévitablement un autre : dans Far Cry 2, tout le monde veut votre peau ! Personne ne cherche à savoir qui vous êtes et pour qui vous taffez. Ils tirent avant et ils discutent après. Quoique non, après, ils sont allongés par terre et ne bougent plus. Certains de vos commanditaires essaient bien de justifier cette aberration en invoquant des « tu bosses en sous-marin » et des « c'est non officiel, mec » mais faut pas prendre les gens pour des jambons, même s'ils ressemblent à Rambo. Malheureusement, le comportement des autochtones dans les combats n'est guère plus crédible. Là, on fait alterner le meilleur et le pire. Le meilleur : avec leurs yeux bioniques, les rebelles sont capables de vous voir à plusieurs dizaines de

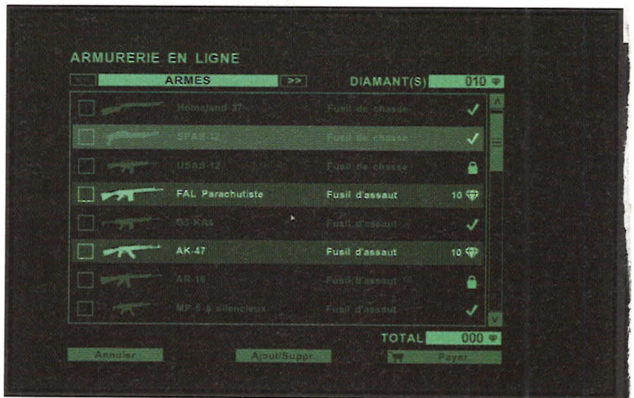
Un petit revissage d'écrou, et votre jeep sera comme neuve. Rigolez pas parce que vous allez devoir le faire toutes les... deux minutes !





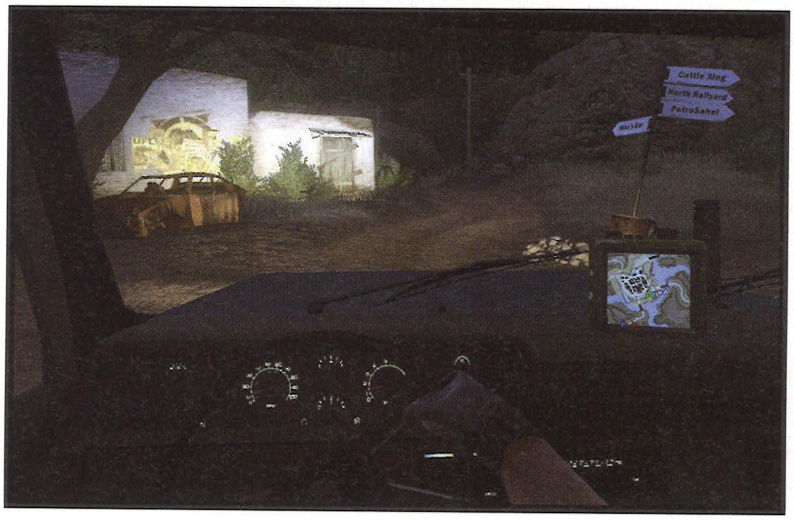


L'efficacité du feu n'est malheureusement pas à la hauteur de son rendu visuel.



Prendre du plaisir sur Far Cry 2 n'est pas chose aisée. Il faut du temps.

mètres ! La densité de la végétation n'aidant pas, il faut souvent prendre trois ou quatre bastos dans le bide avant de pouvoir repérer le tireur. Le pire : des gars d'une débilité effarante, reproduisant les mêmes erreurs à l'envi (le couvert, ils ne connaissent pas) et n'ayant aucune stratégie de groupe. Je ne veux pas tomber dans le laïus interminable, mais on n'en a pas encore tout à fait fini. Pêle-mêle, on pestera (!) sur les distances séparant chaque mission, vous condamnant à de longues embardées motorisées ponctuées d'assauts rebelles épuisants ; on fulminera (!!) devant un design beaucoup moins permissif qu'il en a l'air ; et on crépitera (!!!) devant des moyens d'action finalement assez limités. L'utilisation du feu, vendu comme un outil extraordinaire, relève plus du gadget que d'une réelle alternative au fusil



La nuit, tous les rebelles sont gris.

L'Afrique c'est chic !

Bien qu'ils n'aient pu être testés sur la présente version, nous tenions à vous (re)dire un mot sur le multi et l'éditeur de cartes, qui contribueront peut-être aussi, à la réussite - ou à l'échec - du titre d' Ubisoft. Vu et présenté à plusieurs reprises, l'éditeur de cartes devrait être un réel atout à mettre du côté de Far Cry 2, grâce à son ergonomie, son accessibilité et ses possibilités a priori très étendues. Concernant le multi, Far Cry 2 est pourvu des classiques modes Deathmatch et Team Deathmatch, tout bêtes, d'un mode baptisé Capture the Diamond qui s'apparente à une capture de drapeau, et d'un mode un peu plus complexe, intitulé Uprising, où il est question de capitaines d'équipe et de points stratégiques à contrôler simultanément. On y reviendra dans quelques mois si nécessaire.



Buggy, jeep, camion, hydroglisseur et ULM, il n'y a que l'embarras du choix pour se déplacer !

Un peu de technique

Très bon point pour le Dunia, le moteur graphique, particulièrement bien optimisé. Que ce soit sur une 7800GX, une 8600 GTS ou une 8800 GTS, le frame rate restait honnête et n'accusait que très peu de chutes brutales. Autre bonne note : même avec des options réglées sur « moyen », Far Cry 2 reste séduisant.

Far Cry 2 possède une durée de vie supérieure à bien des RPG.



à pompe, même si la propagation des flammes dans l'herbe (qui, sur un malentendu, peut cramer un ou deux ennemis) est assez admirable de réalisme.

Le temps du salut

Au vu de ces défauts impardonnables, on pourrait aisément livrer Far Cry 2 au mépris public. Erreur. En persévérant, en enchaînant les missions, en amassant un attirail militaire de qualité, en apprenant à mieux se déplacer sur la carte, en trouvant comment éviter les innombrables petites escarmouches, on parvient à prendre du plaisir. La vérité se situe autour de la moitié du jeu, un moment charnière où notre Rambo migre sur une nouvelle (immense) carte, bâtie sur le même modèle que la première. Le regain d'intérêt tient à des petites choses : quelques missions bien foutues, un recentrage sur le nœud de l'histoire (même si ça repart en sucette derrière) et la possibilité d'acheter un matériel plus évolué (fini les vieux fusils à pompe qui s'enrayent toutes les cinq minutes et les pistolets tout pourris, place aux Uzi et autres MP-5 !). La poursuite du Chacal est alors relancée. Far Cry 2, aussi !

Sundin

En Deux Mots

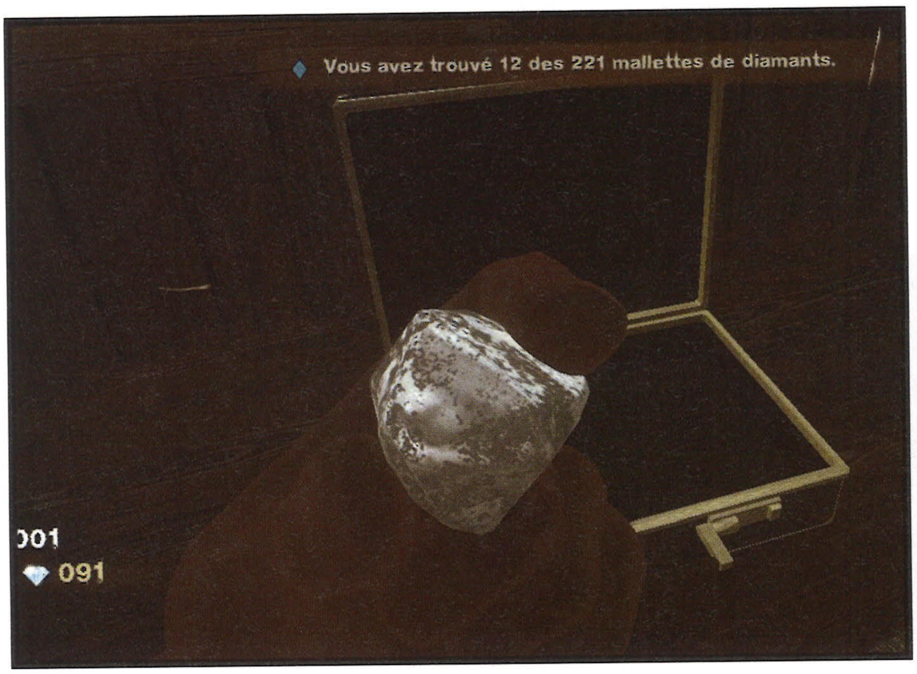
Doté d'une durée de vie gigantesque et d'un immense et superbe terrain de jeu, Far Cry 2 aurait pu être une tuerie. Malheureusement, certains défauts vraiment rebutants, le manque de liant et l'intelligence artificielle notamment, le condamnent pour le moment à la catégorie, certes très honorable, de « bon FPS ». Frustrant !

- \+ Durée de vie énorme
- \+ Quelle ambiance !
- \+ Le moteur graphique
- − Intelligence artificielle désastreuse
- − Incohérences scénaristiques

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT





FALLOUT 3 A CRÉÉ LA POLÉMIQUE AVANT MÊME SA SORTIE, LES AYATOLLAHS DU PIP-BOY CRIANT AU SCANDALE ET JURANT LEURS GRANDS DIEUX IRRADIÉS QUE LA LICENCE NE SAURAIT ÊTRE RESPECTÉE. LE PROBLÈME, C'EST QU'ILS AVAIENT UN PEU RAISON...



Ouais, je dois bien le dire, je suis assez fier de mon costume...

Fallout 3

APOCALYPSE NOW



Vous avez le choix entre la vue à la première ou à la troisième personne. La molette sert à éloigner ou rapprocher la caméra de votre personnage.

C'est à l'intérieur de l'Abri 101, en 2258, que vous voyez le jour. Un endroit isolé du monde et de ses radiations néfastes dans lequel, dès l'âge d'un an, le jeu vous invite à définir les forces et les faiblesses de votre personnage, en distribuant un certain nombre de points en force, perception, endurance, charisme... Rien que de très classique dans l'univers de Fallout, la vraie nouveauté étant ici représentée par l'interface de création de personnage, héritée d'Oblivion, qui modifie forme des sourcils, du menton, des yeux, couleur des cheveux, etc.
Un outil relativement impressionnant de par ses possibilités, mais qui ne permet de créer que des visages désespérément réalistes, à la laideur, disons, maîtrisée... Votre enfance à l'intérieur de l'Abri sert de prologue à l'aventure : vous discutez avec ses habitants, vous vous exercez maladroitement au tir avec votre BB Gun, vous apprenez à vous servir de votre Pip-Boy... Jusqu'à ce jour où votre père, défiant la loi en place, quitte l'Abri pour une raison mystérieuse. C'est le branle-bas de combat. Vous décidez de le suivre et, à 19 ans, devenez un exilé à votre tour. Les terres dévastées de Washington et ses alentours deviennent alors votre nouveau terrain de jeu...

Entre autres missions décalées, celle qui consiste à accompagner une gonzesse habillée en nuisette est assez savoureuse.



PUBLIC ADULTE

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR Bethesda Softworks
DÉVELOPPEUR Bethesda Softworks/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français (test réalisé à partir d'une version anglaise !)

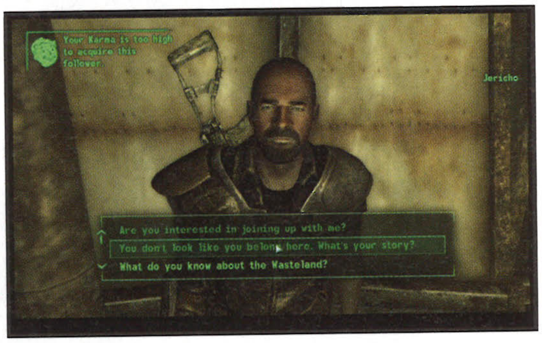
Y a plus Maître du Kâma sûtra ?

Si Fallout 3 n'est rien d'autre qu'un Oblivion apocalyptique dans la forme – les deux jeux sont basés sur le Gamebryo Engine, proposent une vue à la première ou à la troisième personne et bénéficient du même système de dialogues, du Radiant A.I., etc. – c'est bien au fond qu'il convient plutôt de s'intéresser. À cet égard, on retrouve dans Fallout 3 la plupart



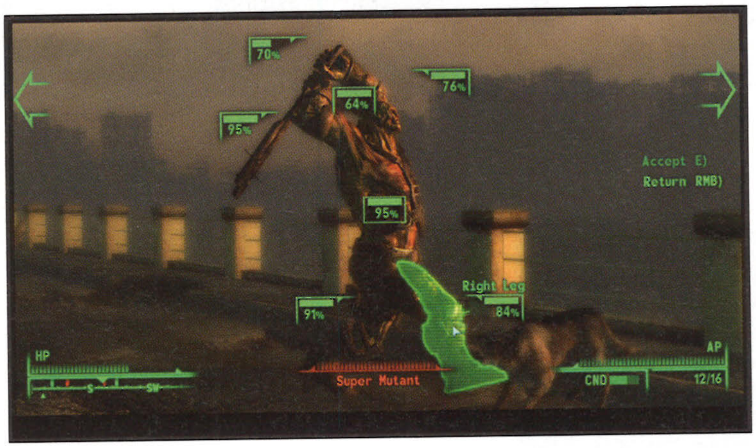
La grande force de Fallout 3, c'est ses décors. Non seulement c'est beau – évidemment, il faut aimer le style – mais la distance d'affichage est assez incroyable.

Attention, il faut partager le même « karma » avec certains personnages si vous voulez qu'ils vous accompagnent.



Pendre un enfant par la main...

Fallout 3 a senti le souffle fétide de la censure. En Australie, notamment, l'Office of Film and Literature Classification s'était braqué sur la représentation réaliste des drogues dans le jeu. La morphine a ainsi été renommée Med-X (et franchement, ça n'a aucune importance, c'est même presque mieux). Plus embêtant, Bethesda reste finalement bien dans les clous de « l'acceptable » contemporain, et hormis le côté gore des affrontements – mais on sait que la violence ne représente plus guère un interdit – peu de comportements politiquement incorrects sont admis dans le jeu. Ainsi, on ne peut apparemment pas échanger ses fluides corporels avec quelqu'un (voir texte courant), même si je me demande si je n'ai pas rencontré un bug à ce niveau de pudibonderie, et il est impossible de tuer des enfants (le V.A.T.S. ne les cible pas, et vos tirs passent de toute façon à travers eux). On s'y attendait, certes, et je pense que peu de joueurs s'amuseraient à massacrer des gamins pour le plaisir (sauf, évidemment, des bébés qui pleurent), mais cela montre à quel point les développeurs deviennent frileux, en ces temps marqués par l'œil toujours aux aguets de la bienséance.



Le V.A.T.S. apporte un semblant de tactique aux affrontements. Une bonne idée, plutôt pas mal exploitée.

Le V.A.T.S. se révèle plutôt convaincant et autorise des ralentis gore mémorables.

des compétences présentes dans les anciens épisodes : armes légères, lourdes ou à énergie, médecine, troc, discours, science... Autant d'aspects à maîtriser qui ont une influence directe sur ce que vous pouvez faire dans le jeu. Un niveau de science trop peu élevé vous empêche d'utiliser certains appareils, la médecine vous permet, entre autres, d'effectuer l'autopsie superficielle de certains cadavres, etc. Évidemment, le plus amusant reste les dizaines d'aptitudes proposées lors de certains changements de niveau, véritable marque de fabrique de la série : bain de sang (vous terminez vos ennemis de façon ultra-violente), ami des animaux (ils ne vous attaquent plus), finesse (plus de chances d'effectuer des coups critiques), étranger mystérieux (un inconnu vient vous aider en cas de coup dur), rage du nerd (ça, je vous laisse découvrir ce que c'est), etc. On appréciera également les nombreuses possibilités offertes de pencher réellement vers le côté obscur avec des aptitudes de marchand de sable (tuer des ennemis pendant leur sommeil), cannibalisme (vous pouvez vous nourrir de cadavres !) ou bien encore tueur à gages (gagnez de l'argent en tuant des gens). Notez que vous pourrez aussi, si le cœur vous en dit, entamer une florissante carrière d'esclavagiste.

V.A.T.S. faire !

Adaptation libre du système de combat au tour par tour des précédents épisodes, le Vault-Tec Assisted Targeting System (V.A.T.S.) met le jeu en pause lorsqu'il est activé, et permet de viser les différentes parties du corps d'un adversaire à distance (jambes et bras, ou pattes, tronc, tête...). Selon l'arme utilisée, vous disposez d'un certain nombre de points d'action. Ainsi, vous pourrez tenter la décapitation en ne visant que la tête ou les jambes



Fallout 3 est une ode au démembrement et au massacre, ce qui ne déplaira pas à la plupart des joueurs.

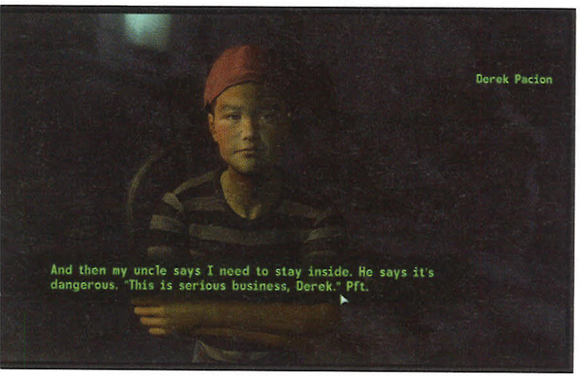




Le système de discrétion, très semblable à celui d'Oblivion, ne paraît pas toujours franchement au point.



Un des rares événements aléatoires du jeu : les caravanes. Des marchands ambulants que vous pouvez croiser n'importe où.



En même temps, ton oncle, il te dit des conneries Derek, parce que, les balles, elles te passent au travers.

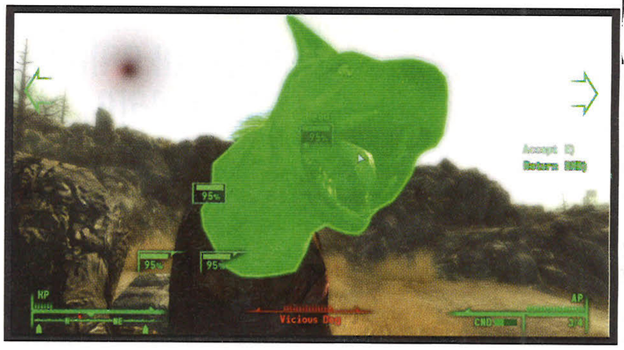
pour essayer de ralentir vos agresseurs (qui boitent lorsque leurs membres inférieurs sont truffés. On aurait aimé les voir ramper un peu…). Il est également possible, mais rarement judicieux, de tirer sur plusieurs adversaires durant une même action. Bref, le V.A.T.S. se révèle plutôt convaincant et autorise des ralentis gore mémorables (ralentis qu'on ne peut pas désactiver, soit dit en passant), avec même un vrai soupçon de tactique (tenter de désarmer un adversaire est souvent une assez bonne idée). Le problème, toutefois, est que de nombreux joueurs ne verront guère d'intérêt à utiliser ce système, et préféreront jouer à Fallout 3 comme à un simple FPS, la visée à la souris ne bouffant pas de points d'action, d'une part et, d'autre part, permettant de tuer les adversaires souvent plus rapidement. À chacun son style…

La foire aux bugs

…et aux incohérences. Car il n'est pas question ici de faire le procès des lacunes purement techniques du jeu. On le sait, la « Bethesda's touch », c'est des persos qui se cognent entre eux lorsqu'ils marchent, des corps à moitié dans le vide qui ne chutent pas, des angles de caméra automatique malheureux qui vous cachent un visage lors d'un dialogue… et moult autres choses encore. Mais ça, à la limite, on s'en moque. Non, ce qui est plus embêtant dans Fallout 3, ce sont toutes ces entorses à la logique et au bon sens qui auraient pu, avec une vraie volonté de bien faire, être évitées ou, en tout cas, estompées. Que penser, en effet, du système de « karma » qui vous pénalise lorsque vous volez quelque chose alors que personne ne vous voit (même pour les objets les plus anodins) ? C'est non seulement illogique – dans la vraie vie, on peut se comporter comme une belle ordure dans l'ombre, et être propre sur soi aux yeux des autres, ça, on le sait – mais il arrive parfois que l'on puisse vider un casier sans conséquences, sans

Un peu de technique

Non, Fallout 3 n'est pas exagérément gourmand, mais il réclame évidemment une machine digne de ce nom. Ce n'est pas difficile : le jeu étant basé sur le même moteur qu'Oblivion (apparemment mieux optimisé ici), il suffit de prendre ce dernier en référence pour savoir si le jeu tournera correctement chez vous. Ainsi, un PC à base de 8800 GTS (512 ou 640 Mo), secondé par un processeur convenable, proposera une expérience de jeu globalement très satisfaisante.



savoir du tout pourquoi. Accessibilité oblige, les objets que l'on n'est pas censé toucher sont signalés en rouge, les autres en vert. Plus fort encore : pour vous éviter d'ouvrir un coffre ou une armoire pour rien, le jeu précise si le contenant est vide avant même que vous ne l'ouvriez ! J'ai évidemment aussi essayé de m'offrir les services d'une, disons, professionnelle du plaisir lorsque l'occasion m'en a été offerte, et je dois dire que l'expérience a été fabuleuse : vous payez la demoiselle, elle monte à l'étage, se couche sur un lit (habillée)… et soit vous la réveillez pour discuter comme si de rien n'était (un comportement des PNJ à la Oblivion), soit vous vous couchez à côté d'elle, mais pour dormir ! Ça, c'est du sport en chambre. Entre autres défauts à souligner, se déguiser pour essayer de passer inaperçu ou se fondre dans une communauté ne sert à rien (c'est très con), un ennemi qui vous a pris pour cible ne réagit pas toujours quand un de vos compagnons l'attaque (Dogmeat aura bouffé bien des culs) ou, moins grave, je suis tombé sur un PNJ accroc au Psycho qui en cherchait à tout prix alors qu'il en avait sur son bureau… Bref, autant de « petites » choses qui, malheureusement, ne traduisent pas un soin maniaque du détail.

Repos, lauriers, tout ça…

Le « problème » de Bethesda, finalement, est peut-être bien d'avoir connu le succès avec Morrowind puis, surtout,

Vous croiserez différents véhicules dans le jeu. Mais aucun en état de marche, malheureusement...





Tenter de décapiter les ennemis devient rapidement un hobby...

Atmosfear

Question ambiance, si le ton apocalyptique est donné, esthétiquement parlant, avec des décors extérieurs franchement réussis, il en va autrement de l'aspect sonore du jeu, assez timide à ce niveau. La B.O., notamment, ne fait pas tout à fait honneur au travail remarquable effectué par Mark Morgan sur les deux premiers épisodes. Pourquoi ne pas l'avoir recontacté pour ce troisième opus ? Mystère... Les musiques d'Inon Zur restent bien sûr de qualité, l'homme ayant une expérience certaine dans le domaine du jeu (Baldur's Gate II, Everquest II, Crysis... c'est lui), mais les thèmes gagnent ici en symphonie ce qu'ils perdent en évocations plus subtiles.



Oblivion, et d'être entré dans une logique où le financier a pris le pas sur tout le reste… et en premier lieu sur la prise de risque. Hors de question, désormais, de se couper de la plus grande partie du public en proposant un titre difficile d'accès à quelque niveau que ce soit. Car Fallout 3, il faut bien le reconnaître, est plutôt clément et assez facile. On sent également le développeur américain engoncé dans ses habitudes, dans la maîtrise de ses outils et, techniquement, Fallout 3 n'innove en rien, comparé à Oblivion, pourtant sorti deux ans et demi plus tôt. Un constat de prudence mesuré plus que d'échec, certes, mais il semble évident que Bethesda a du mal à innover réellement… si tant est qu'il le désire. Peut-on lui en vouloir ? À mon sens, pas vraiment : Fallout 3 reste un produit haut de gamme, impressionnant par bien des aspects, et qui ravira certainement le plus grand nombre. Difficile tout de même de fermer les yeux sur la liste déroutante « d'à-peu-près » qui, ensemble, définissent le jeu. Surtout lorsqu'on est un fan de Fallout de la première heure. On ne peut le nier : dans le fond, et malgré les dénégations plus ou moins marquées de Bethesda, Fallout 3 est bel et bien un Oblivion avec des flingues. Le jeu est carré, efficace, et indéniablement prenant malgré ses lacunes évidentes, mais les développeurs n'ont certainement pas capturé l'essence de ce qui faisait réellement Fallout, avec son humour désespérément noir et son ton décalé, même s'ils s'en approchent parfois, notamment au travers de certains textes particulièrement savoureux. Les joueurs les plus critiques verront donc en Fallout 3 un RPG relativement convenu, doublé d'un mauvais FPS ; les autres, certainement plus nombreux, se laisseront emporter par l'aventure sans arrière-pensées ni références « parasites ». On les envierait presque…

Chris



En Deux Mots

FALLOUT 3 EST UN GRAND JEU : GRAND PAR LA SUPERFICIE DU TERRITOIRE QU'IL INVITE À EXPLORER – MÊME SI LA CARTE SE RÉVÈLE PLUS PETITE QUE CELLE D'OBLIVION –, ET INTÉRESSANT AVEC SES MULTIPLES QUÊTES ET LES DIFFÉRENTES FAÇONS QUI VOUS SONT OFFERTES DE LES RÉSOUDRE. IL NE SOULÈVERA TOUTEFOIS QUE MODÉRÉMENT L'ENTHOUSIASME DE CERTAINS, QUI ATTENDAIENT DAVANTAGE D'UNE LICENCE AUSSI PRESTIGIEUSE. LE SALUT VIENDRA CERTAINEMENT DE LA COMMUNAUTÉ DES GAMERS, QUI AMÉLIORERONT À COUP SÛR L'EXPÉRIENCE DE JEU – BIENTÔT ? – AU TRAVERS DE DIFFÉRENTS MODS…

- \+ Les extérieurs, immenses et désolés
- \+ Grande diversité de talents, d'armes…
- \+ Souvent plusieurs solutions à un problème
- − Techniquement perfectible
- − Bugs de comportements en pagaille
- − Fallout… ou Oblivion avec des flingues ?

7 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

QUAND VOUS RAMENEZ DU BOULOT À LA MAISON, ÇA FAIT SÉRIEUX, VOTRE COMPAGNE PENSE QUE VOUS VOUS IMPLIQUEZ DANS VOTRE TRAVAIL, TOUT ÇA. MOI, QUAND JE RAMÈNE SACRED 2 À LA MAISON POUR L'ÉTUDIER EN DÉTAIL, J'AI DROIT À UN DÉDAIGNEUX « TE FOUS PAS D'MOI, TU BOSSES PAS, TU JOUES ! ». JE SUIS UN INCOMPRIS !



Sacred 2 Fallen Angel

STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT

TRANCHE & TAILLE EN PIÈCES

TOUT PUBLIC — 16 INTERNET — LOCAL 16 IP/IPX

Config minimum CPU 2,4 GHz, 1 Go de RAM, Carte 3D 256 Mo
Éditeur Deep Silver
Développeur Ascaron Entertainment/Allemagne
Texte et voix en français



Mon séraphin est le fruit d'une union entre un GI Joe et un Transformers ! Vous y croyez, vous ?

Au sortir de mes nombreuses heures passées à « travailler » sur Sacred 2, j'ai eu comme une envie de céder à la facilité : reprendre le test du premier opus et vous le recracher dans son intégralité, tant ce Fallen Angel m'a rappelé son illustre ancêtre à l'époque de sa sortie. Évidemment, je m'en suis bien gardé, évitant ainsi à Sundin d'avoir à m'infliger une dure, mais juste punition, comme celle de me clouer à la porte de la rédac pour bien montrer aux autres qu'on ne se moque pas impunément des lecteurs. Pourtant, lorsque l'on repense à Sacred, on a tous en tête le souvenir d'un produit agréable, avec une bonne durée de vie et un univers immersif. En fait, il était surtout buggé jusqu'au trognon, pas très beau, et doté d'une I.A. aussi audacieuse qu'une moule de bouchot. Ce n'est que plus tard, après une farandole





J'ai fini par te trouver, fourbe de dragon !!! En gaaaarrrdde !

de patchs, que ces infâmes défauts ont disparu pour laisser place au hack & slash de bonne facture que l'on connaît. Quatre ans plus tard, son successeur semblait prendre un départ tout aussi catastrophique. Jugez plutôt : un frame rate à un chiffre, des missions sans issue, des adversaires bêtes à manger du foin, un journal des quêtes qui perd la mémoire sans crier gare (quand cela vous arrive après une vingtaine d'heures de jeu, je vous assure qu'on n'a plus envie de rigoler), bref : un vrai carnage. Pourtant, en ce matin du 3 octobre, date de sa sortie sur les étals, Fallen Angel échappe à l'hallali. Son sauveur ? Un dénommé Sacred2-FR-2_10_0_0.exe, qui, du haut de ces 400 Mo, réussit l'exploit de sortir le jeu du gouffre dans lequel il s'enfonçait. Résultat ? Un testeur qui sort de la déprime, et qui peut enfin profiter pleinement du

royaume d'Ancaria et de l'occasion qui lui est donnée de sauver une nouvelle fois ce petit coin de paradis.

Sauver le monde ? Encore ?

Ce n'est certes pas grâce à son intrigue principale que Sacred 2 va nous éblouir. En même temps, Diablo III n'étant pas annoncé pour tout de suite, vous n'aviez pas un planning surchargé ! Par ailleurs, vous constaterez que les gars d'Ascaron ont su reprendre nombre d'ingrédients qui ont fait le succès des grands noms du genre : un monde très ouvert et explorable en toute liberté, des balises de résurrection et portails de téléportation ou la possibilité d'améliorer votre équipement en y incorporant runes et talismans magiques. Ils y ont, bien sûr, ajouté quelques touches personnelles de bon goût, à commencer par un univers gigantesque, qui transparaît en premier lieu dans le choix de votre avatar. Chacune des races proposées représente une faction d'Ancaria, avec une religion et des objectifs qui lui sont propres. Ainsi, choisir un séraphin ou un inquisiteur n'influera pas seulement sur les compétences et pouvoirs auxquels vous aurez accès, mais aussi sur la perspective avec laquelle vous allez aborder l'intrigue principale. Une manière de vous inviter à rejouer l'aventure plus tard, avec un regard nouveau. Chaque personnage pourra également acquérir un fidèle destrier qui, outre ses compétences offensives ou défensives, vous fera profiter de ses quatre papattes. Et elles vous seront bien utiles pour arpenter Ancaria et résoudre ses innombrables problèmes. Paradoxalement, ce qui aurait dû être une force, amène finalement une certaine lassitude. Car, des quêtes, il y en a plein ! Trop ! En à peine deux heures de jeu, le journal des missions se transforme en sapin de Noël, que l'on se contente d'élaguer machinalement en espérant y voir un peu plus clair. La quantité, c'est bien, mais un peu de variété eut été de bon aloi. Un peu de variété… et de challenge : les combats sans saveur se succèdent et les boss manquent cruellement à l'appel. Halte aux zombies et autres kobolds sans intérêt ! Qu'on nous serve des dragons, des géants, des moutons à huit pattes, des adversaires qui ont de la gueule, quoi !



Allez, encore trois petits kilomètres et on fait une pause.



Toi, mon garçon, tu te permettras de me défier quand tu auras résolu ces vilains problèmes de peau.

Un peu de technique

Je suis un hack & slash archi-buggé et j'ai une gueule d'ange déchu. Je suis ? Je suis ? Je suis surtout bien embêté quant à la config à vous conseiller. Jugez par vous-même : Processeur 3 GHz, 2 Go de Ram, une HD3870, et un frame rate qui tombe en flèche pour un oui ou pour un non… Tout ça avec des réglages au ras du sol. Pas de doute, Fallen Angel hérite de notre beau logo « Stop au surarmement ».

Je suis déchu, déchu, déchu… snif

Autre point faible : l'ergonomie. Les compétences et les possibilités de progression sont nombreuses et variées. Là encore, ce qui aurait pu être un point fort rebute plus qu'il n'excite, la faute à une présentation assez brouillonne. Et que dire de ce panneau de réglages auquel il est impossible d'accéder en cours de partie ? Franchement irritant. Car, si Fallen Angel présente une plastique extrêmement agréable, le prix à payer pour en profiter ne sera pas du goût de tout le monde. Mon beau PC acheté il y a moins d'un an : hop, à genoux ! Ça manque clairement d'optimisation. Mais comme je le signalais en début d'article, on revient déjà de loin. Fallen Angel possède donc un indéniable potentiel, mais attendez plutôt de voir ce que vont donner les futurs correctifs avant de l'acheter, tant sur la partie solo que sur le multi. Ce dernier point n'a pas pu être testé, et on peut craindre le pire, compte tenu de l'état général du jeu. Pour les plus téméraires, n'oubliez pas d'aller faire un tour sur http://update.sacred2.com pour récupérer le patch salvateur. En attendant, la note tombe, dure, mais juste.

Kracoukas



Mais, bordel, tes parents, ils sont où !?! Ou ton grand frère ? T'as pas de grand frère ?

En Deux Mots

FALLEN ANGEL AURAIT PU ÊTRE UN EXCELLENT TITRE, IL N'EST QUE TRÈS MOYEN, LA FAUTE À UN MANQUE DE FINITION ÉVIDENT, COUPLÉ À UN CONTENU MAL ÉQUILIBRÉ. DES DÉFAUTS DONT ON ESPÈRE QU'ILS DISPARAÎTRONT AU FIL DES PATCHS, CAR L'UNIVERS PROPOSÉ N'EN DEMEURE PAS MOINS INTÉRESSANT.

- \+ Le côté immersif
- \+ C'est bôôôôô
- \+ La durée de vie
- − Trop facile
- − Peu de boss
- − Vendu en version bêta

Note	Critère
3	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Visuellement, on décèle quelques améliorations. Même si les grandes stars sont mieux modélisées, on reste sceptique face à certaines animations trop raides, voire robotiques.

PES 2009

DROIT AU BUT

A l'image d'une Laure Manaudou qui s'est séparée de Philippe Lucas en oubliant qu'elle lui devait ses résultats, la série de Konami s'éloigne, l'air coupable, de ceux qui l'ont érigé en ballon d'or numérique pendant des années. Votre serviteur, fan de la première heure, a la larme à l'œil en voyant PES 2009 céder définitivement aux sirènes du grand public. Moi qui pensais qu'avec une vitesse globale un peu revue à la baisse et des défenseurs capables de rattraper les « cyborgs » que sont Henry, Ronaldinho, Messi et autres Cristiano Ronaldo, on reviendrait aux racines de la simu… C'était oublier cette volonté – louable – d'offrir une prise en main immédiate et un rythme proscrivant l'ennui. Ici, dès ses premiers matchs, le plus novice des novices trouvera ses marques pour pratiquer du football champagne, remonter le terrain à base de dribbles automatisés et de jeu à une touche de balle, avant de décocher une frappe à Mach 2 dans une position improbable. Bref, on cherche définitivement la percussion, le spectacle, en baissant la difficulté (sauf pour les gardiens, aux réflexes terribles). Et même si cette nouvelle mouture ressemble à un PES 2008 dopé, ceux qui souhaitent se divertir en multi ne seront pas déçus.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4

Config minimum CPU 1.4 GHz, 1 Go de RAM, Carte vidéo 128 Mo
Éditeur Konami
Développeur Konami/Japon
Texte et voix en français



En mode Vers Une Légende, on savoure chaque instant sur le terrain et on prie à chaque appel de balle.

ON ATTENDAIT UN GROS BOND EN AVANT, ET VOILÀ QUE KONAMI SE CONTENTE DE LIFTER LA FORMULE PRÉCÉDENTE. EN PLUS LE LIFT, C'EST DU TENNIS, PAS DU FOOTBALL. ILS N'Y CONNAISSENT VRAIMENT RIEN EN SPORT, EUX…

Muscle ton jeu, Robert

Si la tenue des matchs satisfera une audience plus large, l'absence de nouveautés marquantes agacera tout le monde. Certes, la licence Ligue des Champions fera taire les grincheux. Mais elle semble avoir été ajoutée à la va-vite, et on ne profite pas de la totalité des 32 clubs engagés. La stagnation de la Ligue des Masters embête tout autant. Le non-retour des ateliers d'entraînement ou des matchs à sélection aléatoire (PES 6) aussi. Et difficile d'apprécier pleinement le mode Vers Une Légende, dans lequel on vit une carrière complète, car décoller du banc des remplacements rapidement, hormis pour un monstre du pad, relève de la gageure. Enfin, le online ne propose rien de très neuf : duels, matchs par équipes de deux, et quatuors contre l'ordi dans le Mode Légendes. Cela suffira pour s'amuser entre potes après une retransmission télé, mais on attendait des évolutions plus remarquables de la part de celui que l'on surnomme le Messie…

Plume

Un peu de technique

Vous vous souvenez de la config que vous aviez l'an passé ? C'est toujours celle en activité ? Eh bien devinez quoi : elle sera tout à fait adaptée pour faire tourner ce PES 2009, qui ressemble, à quelques effets près, à son prédécesseur.





La Ligue des Champions s'invite sur PES : un pas en avant question licences.

En Deux Mots

PES 2009 garde son feeling inimitable mais oublie ses idéaux de réalisme. C'est une réactualisation plus percutante et plus accessible du 2008 qui nous est offerte. Sans doute pas assez pour retenir les puristes de la première heure.

- \+ Prise en main instantanée
- \+ Toujours fun en multi
- – À peine différent du 2008
- – Décevra les accrocs de simu

7 Technique
6 Artistique
7 Intérêt



Avec l'aéroglisseur, le véhicule de reconnaissance blindé est un des tout nouveaux véhicules introduits dans Warhead.



À la bonne heure, la bande sonore est beaucoup plus pêchue qu'auparavant.

STOP SURARMEMENT

Crysis Warhead

PARADISIAQUE

DIX PETITS MOIS APRÈS LA SORTIE DU GARGANTUESQUE CRYSIS, EA ET CRYTEK REMETTENT LE COUVERT ET SIGNENT UN PREMIER STAND ALONE. AU MENU : DES EXPLOSIONS, DES PLAGES DE SABLE FIN ET EUH... ENCORE DES EXPLOSIONS.

PUBLIC AVERTI | INTERNET 32 | LOCAL IP/IPX 32

Config minimum CPU 2,8 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Éditeur Electronic Arts
Développeur Crytek Budapest/Hongrie
Texte et voix en français

RMIste s'abstenir, Warhead est aussi gourmand que son prédécesseur. Ne pensez donc pas invoquer un « mais, mais, on m'avait dit que ce serait mieux optimisé ! », courez plutôt acheter une machine de guerre si ce n'est pas déjà fait. Parce que, voyez-vous, ce serait bête de passer à côté d'une telle beauté. Tendez l'autre joue comme qui disait (celle qui n'a pas été baffée par Crysis premier du nom) et admirez-moi ces petits cours d'eau bordés par un brouillard épais, cette végétation luxuriante, ces dindons glougloutant sur l'herbe frappée par la rosée, ces rayons de soleil éblouissants, aaaaaah ! On a beau dire que l'enrobage ne fait qu'enrober, le graphisme de Warhead n'en reste pas moins un fantastique atout et une composante essentielle pour faciliter l'immersion.

Qui dit nouvelle épopée, dit aussi nouveau protagoniste ; dans Warhead, vous incarnez Sykes, un collègue de Nomad. Si sa personnalité est plus travaillée que celle de son collègue – il reste bien bourru malgré tout – on regrettera que les parallèles avec le périple originel se résument à de simples « clins d'œil ». Un des points noirs de l'aventure – avec la durée de vie faiblarde – réside d'ailleurs à mon sens dans sa narration, assez décousue. Il est bien difficile de comprendre la situation et ses enjeux sans avoir tâté Crysis au préalable.

Un peu de technique

Sur ma machine (Core 2 Duo, 8800 GTS, 2 Go de Ram), Warhead ne tournait pas mieux que Crysis, c'est-à-dire bien pour peu que l'on y aille mollo sur les options graphiques. Notez par ailleurs la présence de vilains petits bugs graphiques, vous obligeant parfois à relancer une partie/sauvegarde.

La cuvée 2008

Question baston en revanche, Warhead n'a rien à envier à son aîné, loin s'en faut. Exit les coups de mou du grand frère (la traversée en apesanteur notamment) et les longues pérégrinations à travers la jungle (une critique qui relève plus du goût de chacun), place aux fusillades incessantes et aux corps à corps musclés. Si certains argueront, à juste titre, que la liberté de déplacement en est du coup plus réduite, la diversité des approches qui faisait la force de Crysis n'est heureusement aucunement remise en cause. L'autre aspect sur lequel ont bien bossé les gars de Crytek concerne le multi. Plus bordéliques mais bien plus nerveuses, les joutes à plusieurs, enrichies pour l'occasion de 7 nouvelles cartes (soit 21 au total), ressemblent enfin à quelque chose. On notera d'ailleurs au passage que les serveurs sont pour le moment grassement peuplés. Pourvu que ça dure.

Sundin



Les deux nouvelles armes – un pistolet-mitrailleur et un lance-grenades automatique – sont d'une grande utilité dans la campagne solo.



En Deux Mots

Plus dense et mieux rythmé, Warhead offre une épopée explosive et sans fioriture, qui efface sans mal les petites déceptions nourries par son aîné il y a dix mois. On en veut encore !

- \+ Mieux rythmé
- \+ Toujours aussi beau
- \+ Un multi plus séduisant
- − Trop court !

7 Technique
8 Artistique
8 Intérêt



Vous croiserez quelques gros morceaux dans le jeu, à commencer par cette tortue… pas si méchante.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM CPU 3 GHz, 1 Go de RAM, carte vidéo 256 Mo
ÉDITEUR 1C Company
DÉVELOPPEUR Katauri Interactive/Russie
TEXTE en français **ET VOIX** -



Sur le champ de bataille, n'hésitez pas à « examiner » les troupes ennemies, notamment pour connaître leur nombre de points de vie.

King's Bounty

PRESQUE LÉGENDE

The Legend

IL SERA DONC VENU DE RUSSIE, CE VENT DE RENOUVEAU QU'UNE POIGNÉE D'IRRÉDUCTIBLES GAMERS ATTENDAIT DE VOIR SOUFFLER SUR CE GENRE MAL-AIMÉ QU'EST LA STRATÉGIE TOUR PAR TOUR. UN VENT FRAIS, FORCÉMENT, ET QUI PREND LA FORME D'UN REMAKE D'UN JEU DOS VIEUX DE 18 ANS…

Les esprits enragés ne vous servent que sous certaines conditions. À vous de deviner lesquelles…



En s'essayant à King's Bounty, on ne peut s'empêcher de penser que ses concepteurs se sont appuyés sur des principes éprouvés pour rendre leur jeu diaboliquement prenant. Et ça marche ! Pourtant, dans un premier temps, le titre ne propose pas grand-chose d'original, avec notamment un choix d'avatars réduit à sa plus simple expression, tandis que l'on vous propose d'incarner, sans pouvoir du tout le personnaliser, un guerrier, un paladin ou un mage. Ce choix cornélien effectué, votre personnage, vissé sur la selle de son cheval, apparaît sur la carte du monde. Premier ressenti esthétique : King's Bounty n'est pas franchement beau, ni très impressionnant, mais il se révèle définitivement agréable, avec ses couleurs éclatantes et ses décors naïfs de mer, de marais et de campagne… L'œil exercé appréciera, de surcroît, de multiples détails, entre effets de lumière ou de brume, et animations multiples censées rendre le monde un peu vivant (animaux qui passent, sculptures sur les murs qui réagissent à votre passage, etc.). Et si le jeu ne propose pas de voix pendant les dialogues – nombreux ! –, soulignons la qualité des musiques, franchement plaisantes. Bref, dans l'ensemble, et malgré un aspect technique limité, à l'image des modélisations assez moyennes, c'est plutôt du bon travail.

Le guide du routard

Rapidement, la trame du jeu se met en place : au service de votre roi, vous voilà préposé à la protection du royaume, et assigné à différentes missions. Un fil rouge qu'il convient de suivre pour faire évoluer le scénario, mais l'intérêt de King's Bounty réside surtout dans la multitude impressionnante de quêtes annexes que vous serez amené à accepter, et qui vous feront parcourir le monde dans tous les sens. Des missions souvent assez classiques – ramener des coffres perdus en mer, aller chercher un gamin perdu dans une mine… mais, également, souvent étonnamment décalées. Ainsi, vous irez récupérer un croc de dragon en tapant la discut' avec son imposant propriétaire, amènerez une vache à une plante carnivore pour qu'elle fertilise ses sols, ou bien



Dans l'univers de King's Bounty, les proportions ne sont pas toujours bien respectées...

Un peu de technique

D'abord testé sur un PC überdopé - E8500, 4870X2, 4 Go de Ram - King's Bounty présentait non seulement un frame rate inconstant, mais également des bugs graphiques. Catastrophe ? Non, jeunesse des drivers Catalyst (8.9), et/ou version test du jeu manifestement pas encore finalisée (lettres accentuées illisibles). Sur une machine plus modeste, à base d'Athlon 64 et de X1950XTX, le jeu s'est parfaitement comporté, avec très peu de ralentissements. Ouf !



encore vous viendrez en aide à un archimage incapable d'imposer sa volonté à son bâton de puissance… King's Bounty est donc parfois franchement drôle, à sa manière, et donne constamment envie d'en découvrir un peu plus. Petit bémol : la traduction n'est pas parfaite, avec notamment quelques fautes d'orthographe, qui feront sourciller les amoureux du verbe. Rien de franchement scandaleux, toutefois.

Pas si simple

Ne vous laissez pas berner par l'aspect gentiment désuet de King's Bounty : il contient en réalité des trésors de subtilité… pas évidents à appréhender. Car les aspects du jeu sont divers, et tous importants à prendre en compte. Vous avez choisi un guerrier ? Il faudra compter sur vos points de commandement pour recruter des troupes, et mettre sur pied une vraie force de frappe. Le magicien se fiera davantage à ses sorts de zone, diablement efficaces, quant au paladin, entre les deux, il se fera une spécialité de la chasse aux morts-vivants. Vous devrez aussi gérer le moral de vos troupes, évidemment, et tenir compte de leur capacité de déplacement, ou encore de leur efficacité face à tel ou tel type d'ennemi… Autant de choses qui s'apprennent sur le tas, dans la douleur et les défaites répétées. Des « esprits enragés » viendront vous prêter main-forte au cours du jeu également, mais leur aide se mérite, et vous devrez comprendre comment les amadouer avant de les faire combattre à vos côtés.

Lentement, mais sûrement

Votre montée en puissance est très lente ici et la férocité des monstres que vous croisez, pas du tout liée à votre niveau (ce qui est un bon point : cela oblige à être vigilant). Heureusement, un simple clic droit sur un ennemi permet de connaître sa force théorique (plus faible, plus fort, invincible…) et de déterminer s'il est sage d'engager le combat. D'autres aspects du jeu sont hautement intéressants : les arbres de compétences, à la WoW, qui augmentent vos capacités à de multiples niveaux (commandement et efficacité des troupes, régénération de mana, efficacité des sorts…), la possibilité de vous marier et d'avoir des enfants (ce qui vous octroie différents bonus… et vous fait perdre beaucoup d'argent en cas de divorce), la gestion de vos esprits enragés, qui accumulent, eux aussi, de l'expérience…

Au final, King's Bounty est donc non seulement un titre plaisant et prenant, mais véritablement intéressant tactiquement. Tout n'est pas parfait cependant : vos troupes n'évoluent pas par elles-mêmes, mais gagnent de nouvelles capacités à travers vous (on ne s'y attache donc guère) ; les unités de même type se ressemblent souvent beaucoup ; les troupes censées être effrayées ou rebelles agissent parfois n'importe comment sur le terrain ; une fuite équivaut à une défaite…

Bref, de multiples détails qui auraient pu être améliorés, à mon sens, mais qui ne gâchent en rien une expérience de jeu finalement réjouissante

Chris





Le terrain est parfois encombré d'obstacles, voire d'éléments perturbateurs (ruches, croix maudite qui lance des malédictions, etc.).

En Deux Mots

AVEC SES GRAPHISMES AUX COULEURS VIVES, SON RYTHME LENT ET SON SYSTÈME DE COMBATS AU TOUR PAR TOUR, KING'S BOUNTY S'ADRESSE À UN PUBLIC PARTICULIER, NOSTALGIQUE DU COMBAT À L'ANCIENNE, ET À LA RECHERCHE D'UNE AMBIANCE RÉSOLUMENT OLD SCHOOL. UN JEU ÉMINEMMENT AGRÉABLE, QUI FAIT HONNEUR À UN GENRE MALHEUREUSEMENT TOMBÉ EN DÉSUÉTUDE.

- + Toujours une quête à faire, une chose à voir…
- + Une vraie profondeur
- + Univers agréable, musiques réussies
- − On tourne beaucoup en rond
- − Pas de multijoueur !?

6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

PRÉPAREZ-VOUS À TOUT PLAQUER. ARRANGEZ-VOUS POUR VOUS FAIRE VIRER ET TOUCHER LE CHÔMAGE. INDEMNITÉS EN POCHE, RÉGLEZ D'AVANCE TROIS ANS DE LOYER. EMBRASSEZ VOTRE MÈRE. ESSUYEZ LES LARMES DE VOTRE FEMME. DITES À VOS ENFANTS QU'UN JOUR ILS COMPRENDRONT VOTRE GESTE. WARHAMMER ONLINE EST ARRIVÉ.



PUBLIC AVERTI

CONFIG MINIMUM CPU 2.7 GHZ, 1 GO DE RAM, CARTE VIDÉO 256 MO
ÉDITEUR GOA
DÉVELOPPEUR MYTHIC ENTERTAINMENT/ ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Warhammer Online
VIOLENCE EN RÉUNION
Age of Reckoning

Attendez, il me faut une seconde de réflexion, là. Deux pages… Comment je fais pour tester un MMO aussi attendu en deux malheureuses pages ? Comment je réintroduis l'univers de la prestigieuse licence Warhammer ? Comment je comble tous ces nerds qui ont passé les vingt dernières années à se déguiser en elfe dans leur cave pour peindre des figurines ? Bon, respire Lucky. Après tout, on s'en balance de tout ça car pour son MMO, Mythic a prodigieusement dépoussiéré la mythologie de Warhammer pour n'en garder que l'essence : la guerre. La preuve : l'Age of Reckoning (Age du Jugement, en bon français) est une période spécialement créée pour l'occasion. Votre avatar (elfe, orc, guerrier, prêtre ou Dieu seul sait quoi encore) débarque à un instant particulièrement critique des conflits. C'est la grande baston. Tout le monde attrape n'importe quoi pour taper sur n'importe qui, sans discrimination aucune. Pourquoi faire la guerre ? Aucune idée, mais il paraît qu'il faut en finir. Et vite.



Dans votre intérêt, terminez toutes les quêtes publiques.



Les scénarii PvP sont très nombreux. Au moins une bonne vingtaine.

Obnubilant

J'en entends déjà hurler au scandale : Quoi ! ? il n'y a pas de scénar dans Waro ?… Rassurez-vous, il y en a un petit. Mais Mythic ne s'est pas encombré avec. Il ne s'est encombré avec rien. Un coup de génie. Après tout, que font 90 % des joueurs de MMO ? Ils grindent. Ils enchaînent quête sur quête sans lire un mot de leur mission et défoncent du mob à la chaîne. Partant de ce simple constat, les développeurs se sont totalement décomplexés pour créer un jeu efficace et facilement accessible. Habituellement dans un MMO, le joueur est pris par la main. On lui apprend un métier, on lui pose l'histoire, on le charge de livraisons express pour lui faire découvrir le monde… Ici, au bout de dix minutes de jeu, après deux trois quêtes PvE de routine, vous voilà expédié en instance PvP pour



Où avez-vous amené Brian ? Répondez ou je vous liquide tous !

Ah ! Tu es démasqué, Fantômas !



cogner sur vos petits camarades. De toute façon, tuer un joueur rapporte au moins autant d'XP PvE que tuer un mob avec en plus un bonus PvP. Alors pourquoi s'aliéner à basher des monstres idiots ? Enfin, libre à vous de choisir, car quoi que vous fassiez dans ce jeu, vous prenez de l'XP. Vous tuez un ragondin ? XP. Vous cliquez une centième fois sur votre perso ? XP + titre. Vous démembrez un joueur de la faction adverse ? XP + XP PvP. D'ordinaire un joueur de MMO cherche d'abord à monter son perso au niveau maximum en s'acharnant sur le PvE, puis s'intéresse ensuite à tous les à-côtés. Pas ici. Et c'est là que Mythic a vraiment bien fait son taf, car le leveling de Warhammer basé sur un subtil mélange de PvE et de PvP épargne au joueur tout sentiment de lassitude ou d'ennui. Sans s'en rendre compte, il court taper un gobelin, prend part à une quête publique, tente de reprendre une tour à la faction adverse, ou se lance dans une instance PvP pour décompresser. Et subrepticement, une routine de jeu obsédante se met en place, et les heures défilent. Désolé, amis role player, que vous le vouliez ou non, Warhammer Online n'est rien d'autre qu'une redoutable machine à grinder.

Thérapie de groupe

J'aurais pu débuter ce test par quelques banalités tristes à pleurer genre « ça ressemble à un WoW PvP », « l'interface est parfaitement claire » ou encore « le moteur graphique est désuet mais compense par un design chaleureux et flatteur »... Prenez ces éléments pour acquis.
Pour un MMO récent, la finition de Warhammer Online est impeccable. Ses vrais atouts sont ailleurs. Chose qui ne m'arrive jamais en début de MMO, j'ai groupé avec des inconnus. Il y a un petit quelque chose dans ce jeu de sacrément bien pensé qui pousse les gens à jouer en groupe. Cela tient à deux idées géniales : les groupes ouverts (que n'importe qui peut rejoindre via une interface), et les Quêtes Publiques (des quêtes communes où tout le monde peut participer en totale anarchie). Du coup, dès le niveau 1, les joueurs s'habituent à se déplacer en meute, et après une phase de leveling dynamique, le Royaume contre Royaume devient une évidence pour tous. Mais il n'y a pas que ça. Pour un jeu axé Joueur contre Joueur, le PvE de Warhammer est étonnamment riche. Les quêtes abondent et donnent juste ce qu'il faut d'XP pour amener les joueurs au niveau 40... je pourrai continuer des heures sur les qualités de ce jeu, mais je vous mentirai en disant que Warhammer est parfait. Son approche du grind intensif anti-roleplay ne sera pas du goût de tous. Pourtant le gameplay simple et dirigiste de ce jeu est une idée lumineuse. Mythic ne s'est pas éparpillé, il a créé un soft dense qui fait immédiatement mouche. Au final, Warhammer est un MMO d'une qualité rare. Aujourd'hui, s'il n'a pas encore les épaules pour être un réel concurrent de WoW, il est déjà sa meilleure alternative.

Lucky



Un peu de technique

Warhammer Online est un jeu étrangement léger à faire tourner. En revanche, même si Mythic a ouvert plus d'une vingtaine de serveurs, il ne les a pas ouverts en même temps. Résultat : les tout premiers ont été littéralement pris d'assaut et sont victimes de fréquentes files d'attente après 20 h. À moins d'avoir des potes à rejoindre in game, optez pour les serveurs conseillés.



En Deux Mots

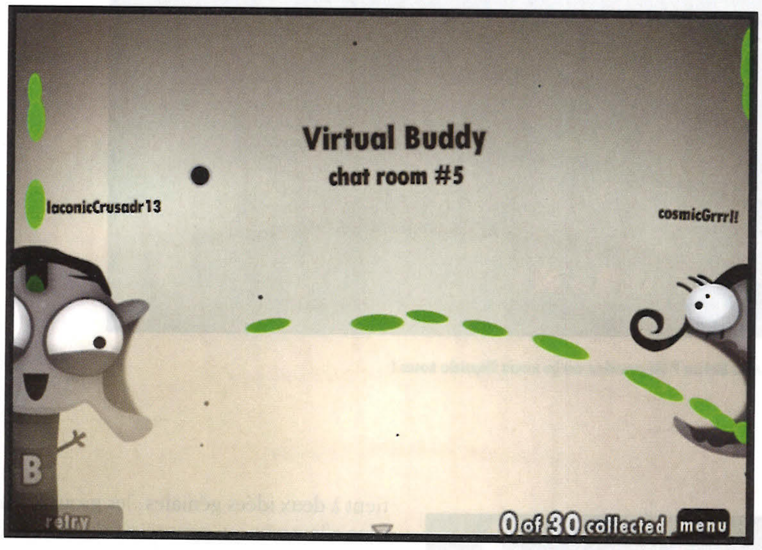
WARHAMMER ONLINE EST UN EXCELLENT MMO. SON CONTENU EST RICHE, SA FINITION SOIGNÉE ET IL PROPOSE LE MEILLEUR ÉQUILIBRE PVE/PVP DU MARCHÉ. NOUS L'AURONS ATTENDU LONGTEMPS MAIS IL SEMBLE QU'ENFIN UN SOFT PUISSE JOUER DANS LA MÊME CATÉGORIE QUE WORLD OF WARCRAFT. RESTE QU'IL FAUT AIMER LE GRIND, SI BON SOIT-IL.

- \+ Respect de l'univers Warhammer
- \+ Gameplay aux petits oignons
- \+ Du RvR bien lourd
- − Moteur graphique vieillot
- − Classes un peu déséquilibrées

- TECHNIQUE
- ARTISTIQUE
- INTÉRÊT

World of Goo

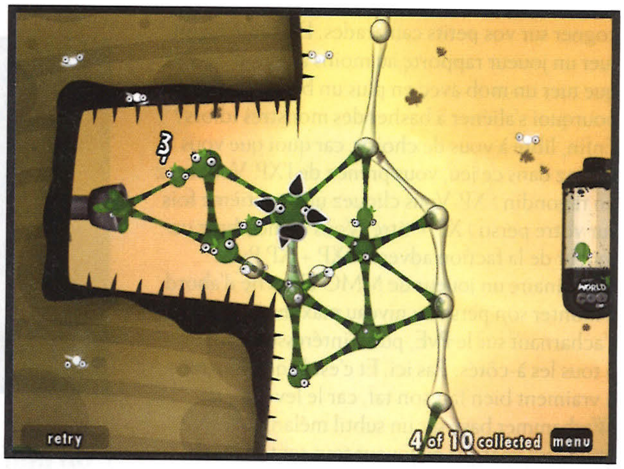
NÉO-JENGA



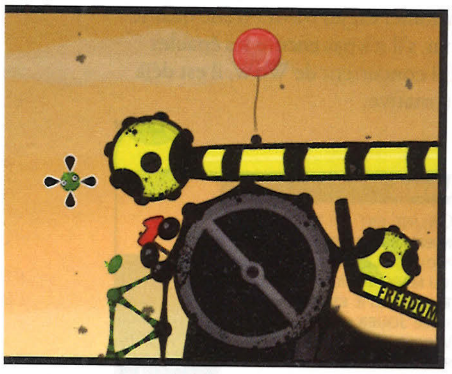
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1 GHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 512
ÉDITEUR 2D Boys
DÉVELOPPEUR 2D Boys/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français

Certaines situations ne manquent pas de piquant...



SI 2008 FUT L'UN DES MEILLEURS CRUS INDIE QU'ON AIT PU VOIR, IL FALLAIT EN TOUTE LOGIQUE QU'UN MILLÉSIME VIENNE CLÔTURER LA SÉRIE. C'EST DÉSORMAIS CHOSE FAITE AVEC L'EXCELLENT WORLD OF GOO, TITRE SANS FAILLE À PLACER D'ORES ET DÉJÀ AUX CÔTÉS DES LEMMINGS, WORMS ET AUTRES BLOOM BOX.

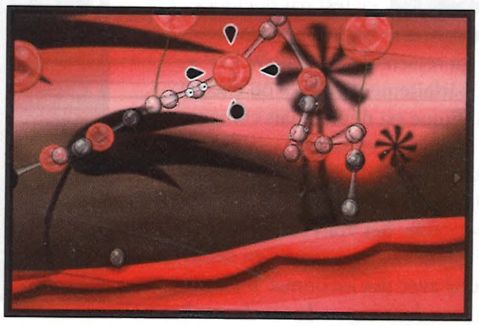


Débloquez le passage en fixant des ballons sur certains éléments du décor.

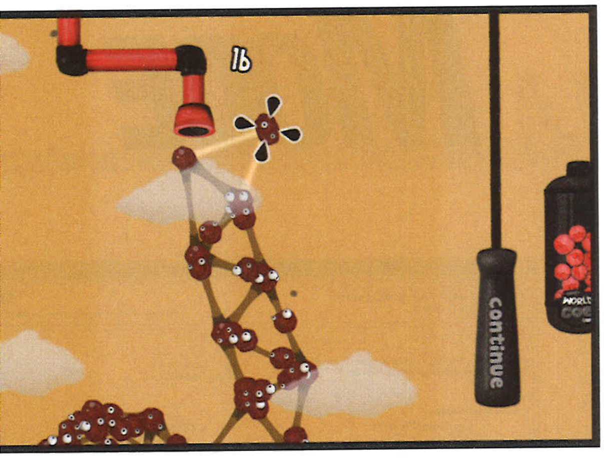
Souvenez-vous, c'était il y a six mois, durant l'Independant Games Festival de San Francisco. Kyle Gabler et Ron Carmel, les deux chefs d'orchestre derrière le studio 2D Boys, venaient de recevoir le prestigieux Gameplay Award pour World of Goo, alors à l'état de bêta. Preuve que ce genre de récompense ne sert pas qu'à décorer la cheminée, ces deux farouches défenseurs du jeu indépendant ont depuis lors obtenu les moyens de leur ambition, et nous offrent aujourd'hui la version finale de leur enfant prodige. Et ce n'est pas peu dire que celle-ci remplit largement son cahier des charges, allant bien au-delà de nos espérances. Certes, il s'agit toujours d'élaborer les architectures les plus improbables en utilisant ces étranges créatures gluantes que sont les Goo, mais tout en restant bien campé sur ses appuis (voir notre encadré), World of Goo vise d'autres sommets que le simple Jenga-like.

Goomina

L'ambiance distillée n'est pas seulement classieuse, elle est aussi pleine de fraîcheur et d'audace. Printemps, été, automne et hiver, chacune des quatre saisons qui structurent l'aventure est un véritable condensé de poésie et d'humour. Les niveaux se suivent



Sans doute un des niveaux les plus envoûtants du jeu.



Les tuyaux sont votre porte de sortie vers le niveau suivant.

Histoire d'une ascension

Avant de pondre World of Goo, les 2D Boys se firent connaître en montant le célèbre Experimental Gameplay Project, bastion du jeu indépendant fait en moins de 7 jours et lieu d'émergence de l'incontournable Tower of Goo. Si vous n'avez pas encore testé cet excellent jeu de construction (le but étant de construire la tour de glue la plus haute possible, à l'aide de ces petites boules noires que sont les Goos), n'hésitez pas à réparer cette erreur en allant sur : http://2dboy.com. Le soft est gratuit et vous donnera une idée des fondamentaux sur lesquels s'appuie son successeur. C'est également sur ce site que vous pourrez (devriez !) commander votre World of Goo !

et ne se ressemblent pas, soutenus par une musique empruntant aux registres les plus variés.
Si la beauté des décors joue beaucoup dans l'effet d'immersion, il ne faudrait pas pour autant sous-estimer le rôle des Goos. Ces mignonnes petites bestioles – que l'on manipule à la souris – mettent beaucoup de vie dans tout ça. Goos collants, Goos recombinables, Goos explosifs, Goos à la fraise et Goos en os : on a là un véritable bestiaire, chaque nouvelle espèce venant dynamiser l'aventure et bien sûr, enrichir le gameplay.

Un gameplay complètement perché

Le gameplay, parlons-en justement. Rares sont les jeux à offrir au joueur une aussi grande liberté d'action. Plus rares encore sont les puzzle games à le permettre. World of Goo déroge doublement à la règle. Si, à l'instar de n'importe quel puzzle game, chaque niveau se conçoit comme une énigme ou un casse-tête, sa résolution autorise bien des approches. En bon disciple des mikados et autres jeux de château de cartes, c'est en effet à tâtons qu'on élabore sa construction de Goo, dans le but d'en mener un nombre minimum vers la sortie, à la manière d'un Lemmings. On relie donc les Goos les uns aux autres progressivement, surveillant en même temps la stabilité de la structure. Votre tour penche dangereusement ? Ajoutez un Goo du côté opposé pour faire contrepoids. Votre pont commence à montrer d'inquiétants signes de faiblesse ? Renforcez les piliers en ajoutant des Goos sur les contreforts, afin de bien ancrer la structure dans la falaise. Tout se joue à la souris, un simple drag n' drop permettant de greffer un Goo à l'édifice. Si le principe est simple, n'allez pourtant pas croire que le jeu soit répétitif. Les défis sont nombreux et variés, exploitant un très large panel de paramètres (vent, chaleur, poids, résistance, distance, etc.) pour provoquer de jolies crampes de cerveau.

Un peu de technique

C'est une autre qualité propre aux jeux Indie : le peu de ressources requises pour faire tourner le titre sans ralentissements. World of Goo tourne parfaitement avec un simple PC 1 GHz. Mieux vaut en revanche avoir un bon casque ou des enceintes de qualité pour profiter au maximum de l'ambiance sonore.

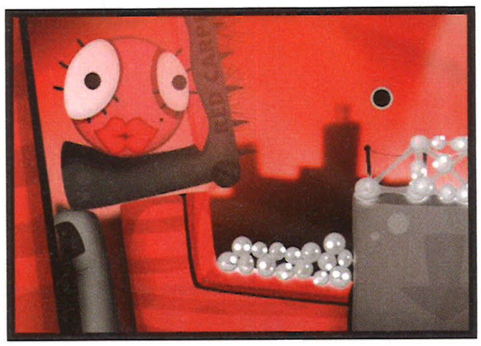
Dernier tour de Pis(t)e

En guise d'interlude, vous pourrez aussi vous détendre en allant jouer dans la version remaniée de Tower of Goo incluse dans le soft. Celle-ci affiche en cours de partie les records détenus par les autres joueurs, histoire de renforcer le challenge. Vous l'avez compris, des atouts, World of Goo en possède un sacré paquet. Et quand on sait qu'il a été réalisé à quatre mains, il y a déjà de quoi s'interroger sur les cadences de travail qui ont permis à ce titre d'accoucher. Histoire d'enfoncer le clou et de montrer que jeu d'indépendant ne rime pas avec fainéant, le tout bénéficie en outre d'une histoire complètement loufoque, narrant la migration du peuple Goo à la recherche de ses propres origines. Qui plus est, la version européenne jouit en bonus d'un prélude se déroulant… sur la Lune ! Sans conteste, World of Goo est donc un titre placé sous le signe de la générosité. Doté d'une réalisation plus que soignée et fort d'une expérience de jeu intense, il fait partie de ces jeux qui une fois terminés laissent une vraie sensation de manque.
À quand la suite se surprend-t-on à penser en éteignant son PC ? Voilà ce qu'on aimerait bien savoir.

Tuttle



Plus fort que la super-glu, ce Goo jaune permet de se fixer à n'importe quelle paroi.



En Deux Mots

World of Goo, c'est un peu le profil de l'athlète Indie au meilleur de sa forme. À la fois fun, accessible, cérébral et très original, il prouve qu'une équipe de deux personnes passionnées peut mieux faire que bien des gros studios.

- \+ Prise en main immédiate
- \+ La variété des ambiances
- \+ Le nombre de races de Goo différentes
- \+ L'originalité du gameplay
- − Faible rejouabilité

7 Technique
8 Artistique
8 Intérêt

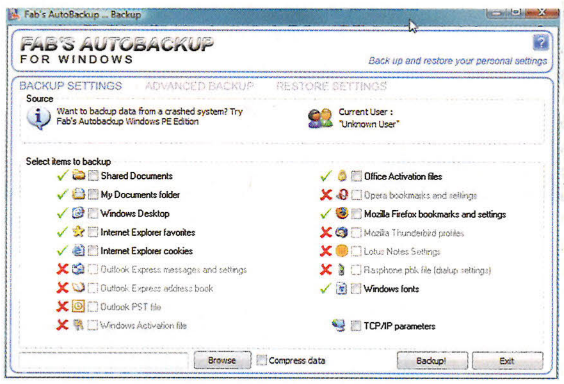
Des Utilitaires à la Mode

PAR C_WIZ

Vista, c'est un peu comme Koh-Lanta. Pas parce que ça rime, mais parce qu'il faut un vrai instinct de survie pour réussir à supporter « l'autre » pendant deux mois. Heureusement pour nous, Seven, la prochaine version de Windows, est plutôt en avance : on devrait le voir débarquer dans moins d'une année. Ce qui nous laisse largement le temps de croiser les doigts, si l'on s'y met tous, on va bien arriver à quelque chose.

Fab's AutoBackup

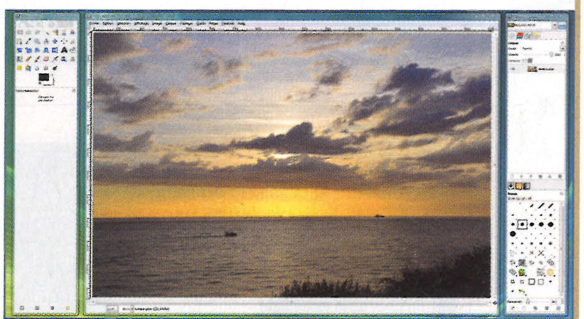
Transporter ses données d'une machine à une autre, voilà un concept simple que les possesseurs de Mac connaissent depuis longtemps. Oh, je vous vois venir, Windows dispose aussi de ses utilitaires de migration. Et comme j'ai déjà dépassé mon quota journalier de vannes sur Microsoft, on dira simplement que ces outils ne sont pas connus pour leur efficacité. Ou leur capacité à travailler avec des logiciels tiers. Il y a un autre truc que ces assistants ne savent pas faire : récupérer les données sur un système qui ne sait plus booter. C'est là qu'entre en jeu Fab's AutoBackup, un utilitaire qu'il est sympathique, comme on dit par chez nous. Au-delà de la sauvegarde des classiques (documents, bureau, favoris IE et Outlook Express...), on trouve les PST d'Outlook, et les données d'Opéra, Firefox, Thunderbird et même Lotus Notes. L'auteur a même ajouté un backup des fontes systèmes et des paramètres de vos interfaces réseau, ce qui est tout de même assez chouette. Par défaut, l'utilitaire tourne sous n'importe quelle version de Windows mais peut aussi s'insérer sur un CD de démarrage pour faire des sauvegardes sur des machines dont vous avez saccagé le système en installant un tas de trucs inutiles. Parce que oui, parfois, ça n'est pas la faute à Microsoft si ses systèmes partent en fumée. Vous êtes de mauvais utilisateurs, c'est tout !



La liste des applications à sauver est longue. Et composée d'outils non Microsoft, incroyable !

- **VERSION : 2.2**
- **ÉDITEUR : "Fab"**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://fabs.dyndns.org/**

The Gimp



Beaucoup de progrès faits avec la nouvelle interface de The Gimp, on croirait presque que ses auteurs ont réfléchi au fait que d'autres gens qu'eux utilisaient leur logiciel !

Photoshop CS4 est extraordinaire ! Sa nouvelle fonction qui permet de réaligner deux photos que vous avez prises à la suite pour les superposer et les éditer frôle le gén... Ha, pardon, en fait je vais vous parler de la nouvelle version de The Gimp. Cette version 2.6 peut sembler banale, mais en fait, elle intègre toutes les promesses faites au début de ce siècle quand les auteurs parlaient de la version 2.0 de leur outil. On a droit aujourd'hui a une nouvelle interface, un peu mieux repensée. Fini les myriades de fenêtres, par défaut il n'y en a plus que trois. Une pour les outils, une pour les « palettes » (avec les calques et l'historique par exemple), et bien entendu une pour la photo que l'on édite. C'est largement plus utilisable qu'avant. On retrouve groupées dans les menus image et couleurs les fonctions indispensables pour retoucher simplement ses clichés. C'est quasiment convivial, ce qui est une première. La prise de conscience de la compétition (comme Paint.NET) se ressent pour cette version qui fait vraiment un énorme pas en avant. Sur le plan technique également avec le nouveau moteur d'image capable (enfin !) d'éditer autre chose que des images en RVB classique. Photoshop est encore loin devant, surtout avec les nouveautés intégrées dans CS4, mais pour ceux qui cherchent à en faire plus qu'avec les outils limités de Picasa, sans pour autant dépenser des fortunes, The Gimp est une excellente alternative gratuite qui ne donnera pas mal à la tête.

- **VERSION : 2.6**
- **ÉDITEUR : Spencer Kimball, Peter Mattis**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://gimp-win.sourceforge.net/stable.html**

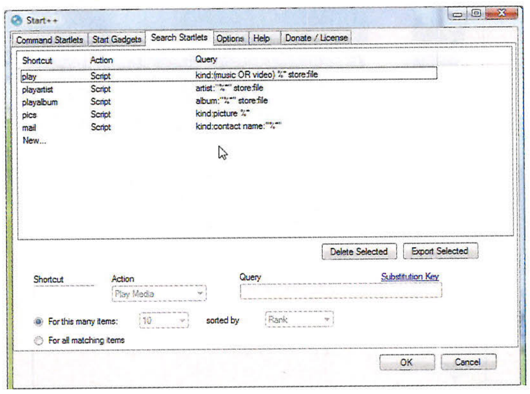
Start++



Une recherche intégrée dans la barre des tâches, on aime ou l'on déteste.

Suite à des événements inexplicables, je me force depuis quelques semaines à utiliser Vista 64 au jour le jour. Ce n'est pas forcément facile, et c'est définitivement une expérience que je recommande aux gens qui n'aiment pas la vie. Pour survivre, j'en viens à essayer des logiciels pour rendre cet OS kleenex moins frustrant. C'est là que je suis tombé sur Start++. Sur le fond, il y a une bonne idée : étendre le menu Démarrer. Il dispose déjà d'un champ de recherche, ça ne vous aura pas échappé. Start++ permet d'ajouter de nouvelles commandes. On peut lancer une recherche sur son site favori, piloter Windows Media Player, et tout un tas de choses du genre. La recherche spéciale Wikipedia retient notre attention vu que ses résultats sont affichés directement à l'intérieur du menu démarrer. Cela choque un peu au début, mais l'on s'y habitue. Après Ubiquity que nous vous présentions le mois dernier, Start++ confirme une fois de plus que la ligne de commande revient en force. Ou plus simplement qu'elle m'obsède en ce moment, allez savoir.

- **VERSION : 0.8.1**
- **ÉDITEUR : BrandonTools**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : http://brandontools.com/**

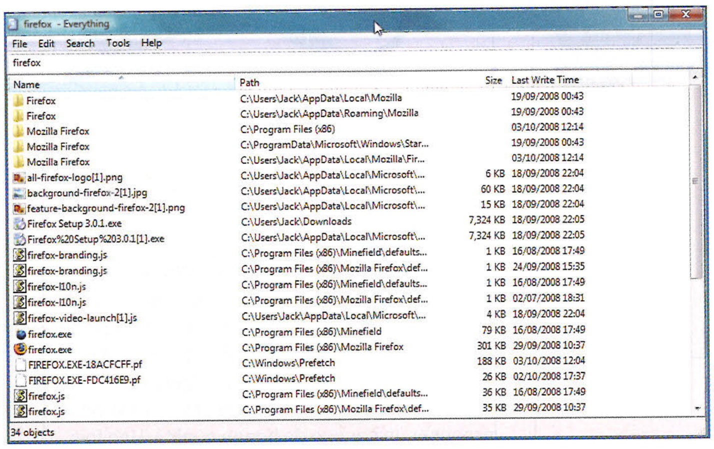


Un tas de nouvelles « commandes » sont livrées, y compris pour les applications multimédia.

Everything

La recherche à l'intérieur des fichiers, c'est chouette pour les gens qui n'aiment pas l'informatique. Pour les autres, c'est une plaie qui use la tête des disques durs. Pour ceux qui veulent juste une recherche instantanée sur les noms de fichiers, et non sur leur contenu, il n'y avait pas beaucoup d'alternatives sympathiques. Avant Everything, bien entendu. Ce programme fait de la recherche inversée : par défaut, il vous affiche la liste de l'intégralité de vos fichiers. En ajoutant au fur et à mesure des mots clefs dans votre recherche, celle-ci se précise jusqu'à ce que vous trouviez ce qui vous intéresse. Et c'est instantané. D'ou vient cette magie à la limite du vaudou ? Everything va lire les « tables » de partition qui contiennent le nom de tous les fichiers et répertoires. Et il gère en prime la recherche sur des machines distantes où vous l'aurez installé. Windows Search 4.0 peut aller se rhabiller.

- **VERSION : 1.1.4.301**
- **ÉDITEUR : David Carpenter**
- **LICENCE : Freeware**
- **URL : www.voidtools.com**



La recherche instantanée, un luxe même si cela ne se fait que sur les noms de fichiers.

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
Gomplayer 2.1.9.3754
Media Player Classic Home Cinema 1.1.604
VLC 0.9.3
Media Portal 1.0 RC2

Lecteurs audio :
iTunes 8.0.1
Winamp 5.541
Foobar 2000 0.9.5.6

Mailreaders :
Outlook 2007
Mozilla Thunderbird 2.0.0.17

NewsReader :
Pan 0.133
Newsleecher 3.95

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1.10
Miranda 0.7.10
Windows Live Messenger 8.5

Antispams :
Spamihilator 0.9.9.43
POPFile 1.0.1

Antilourds :
AdAware 2008
HijackThis 2.02
Autoruns 9.34
ClamWin 0.94
Malwarebytes Anti Malware 1.28
Spyware Terminator 2.3.0.494

Downloaders :
FDM 2.6.792
WinBITS 1.0

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.116
StyleXP 3.19
DExposE2 08.05.2009
Iconoid 3.8.5
Rainbow Folders 2.05

Clients FTP :
FlashFXP 3.8
FileZilla 3.1.3.1
SmartFTP 3.0.1023

Browsers Web :
Firefox 3.1 beta
Google Chrome beta
Internet Explorer 8 beta 2

Browsers d'images :
ACDsee Pro 2
Xnview 1.94.2

Optimisation système :
CCleaner 2.10.636
Defraggler 1.02.085
Process Explorer 11.21

Quoi de Neuf

par Yavin



Porsche 911 Turbo Wheel

Dans le domaine des volants haut de gamme, il est bien difficile d'exister face à l'exceptionnel G25 de Logitech. Et ce n'est pas ce volant estampillé Porsche qui y changera quelque chose. D'abord, il est beaucoup plus cher (on trouve facilement le G25 à moins de 200 euros) et souffre mal de la comparaison sur des simus un peu pointues comme GTR ou rFactor. La faute à un volant assez inconfortable de par son épaisseur et surtout un pédalier franchement navrant sur lequel il est pratiquement impossible de passer de l'accélérateur au frein avec le seul pied droit sans se déchirer les ligaments du genou. Quant aux leviers de vitesses (on en trouve deux dans le pack, en plus des palettes situées derrière le volant, un séquentiel et un simulant une boîte en « H »), ils paraissent vraiment fragiles et ne devraient pas résister bien longtemps aux assauts nerveux des pilotes en herbe. Avec toutes ces tares et à ce prix-là, on peut difficilement vous le conseiller, mais si vous êtes fans de Porsche ou que votre compte en banque déborde…

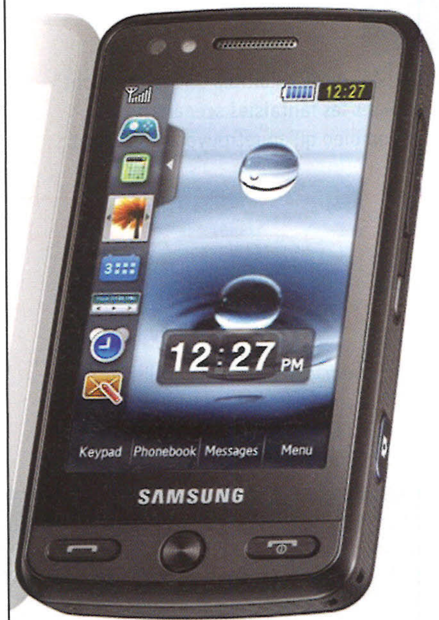
Fabricant : Fanatec
Site Web : **www.fanatec.com**
Prix : Environ 300 euros



Gamecom 777

Quand on passe des heures entières à jouer devant un écran, on a droit à un casque audio de haute volée. En voilà un tout beau, tout nouveau, proposé par le constructeur Plantronics, et le moins que l'on puisse dire, c'est que leurs ingénieurs n'ont pas lésiné sur les moyens pour proposer un casque de bonne qualité. Une fois le périphérique vissé sur les oreilles, on n'entend pratiquement plus aucun bruit en provenance du monde extérieur ! Quant aux compétences sonores de l'engin, pas de doute, on a affaire à quelque chose de solide, très sérieux et l'impression d'être au cœur de l'action fonctionne à merveille. Autant on pouvait encore être sceptique sur les premiers modèles de casques 5.1 sortis depuis quelques mois, autant ce modèle là change la donne et convaincra les plus réfractaires. Ça ne vous rendra pas plus fort mais, au moins, quand vous vous ferez dégommer par un adversaire dans une partie de CoD 4, vous le savourerez bien comme il faut.

Fabricant : Plantronics
Site Web : **www.plantronics.fr**
Prix : Environ 80 euros



Pixon

Depuis qu'un certain constructeur californien a sorti le téléphone le mieux foutu de l'histoire de l'humanité, nombreux sont les concurrents à lui avoir emboîté le pas avec plus ou moins de réussite. LG, HTC ou même Blackberry, tous s'y sont mis ! Mais le coréen Samsung fait sans doute partie des rares à avoir négocié le virage « full tactile » sans passer pour les idiots du village. Le dernier-né de leur gamme semble d'ailleurs doté de chouettes caractéristiques avec son écran de 3,2 pouces, un lecteur de musique supportant plusieurs formats (MP3, AAC, WMA...) une radio FM et surtout un appareil photo doté d'un capteur de 8 mégapixels ! Ce dernier se veut d'ailleurs un concurrent direct des compacts d'entrée de gamme en proposant un véritable autofocus et un zoom digital 16x. Cependant, il faudra compter avec une mémoire interne ultra-cheapos de 200 Mo heureusement extensible grâce au port pour cartes Micro SD.

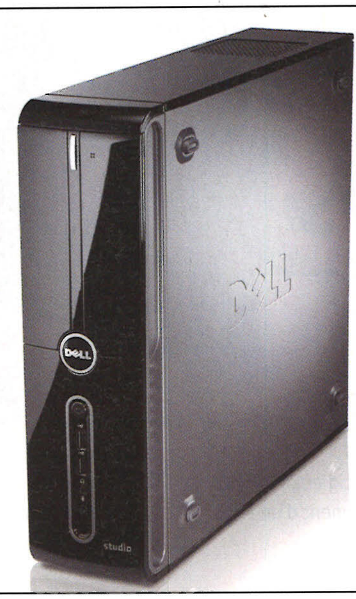
FABRICANT : SAMSUNG
SITE WEB : **WWW.SAMSUNG.FR**
PRIX : N.C.



Lumix G1

Il a fière allure, le petit dernier de chez Panasonic ! Le G1 est, de l'aveu même du constructeur, un appareil photo destiné à ceux « qui ont la trouille du reflex ». Ici, la visée est électronique comme sur la plupart des compacts et des bridges du marché, à la différence que l'engin, conçu en étroite collaboration avec Olympus, permet d'interchanger les objectifs. On se retrouve donc face à un produit un peu étrange tentant d'emprunter le meilleur des deux mondes pour arriver à une solution principalement destinée aux amateurs. Bancal, vous dites ? Peut-être mais on ne pourra pas reprocher au fabricant de faire du sur place et vu la qualité de la gamme Lumix, il y a de l'espoir. Pour le reste, stabilisation optique, détection des visages et écran orientable sont au programme de ce joli joujou décliné en trois coloris. Pour l'instant uniquement annoncé sur le marché japonais, le G1 ne devrait pas tarder à débouler en France à un prix que l'on espère compétitif.

FABRICANT : PANASONIC
SITE WEB : **WWW.PANASONIC.FR**
PRIX : N.C.



Studio

Qu'on se le dise, l'heure est à la démocratisation des PC dits « familiaux ». On ne compte plus le nombre de modèles à bas prix proposés par les constructeurs afin de séduire un public peu exigeant ou tout simplement concentré sur un aspect purement utilitaire. Après la EEE Box d'Asus le mois dernier, un peu légère en performances, voici le Studio de Dell, à ne pas confondre avec la gamme de portables du même nom (et du même constructeur). Ici, on se retrouve face à une vraie gamme de bécanes de bureau, emballées dans des boîtiers noirs du plus bel effet allant d'une caisse assez classique à un boîtier ultra-plat design. Dans la version de base, on trouve un processeur Intel Core 2 Duo E2200 cadencé à 2,2 GHz, 2 Go de Ram en DDR2, un disque dur d'une capacité de 250 Go, un graveur DVD et un chipset graphique Intel GMA X4500HD. Voilà pour la configuration la plus élémentaire, mais comme toujours avec le fabricant américain, il est possible de modifier pas mal d'éléments. Ainsi, on pourra (moyennant supplément) ajouter un lecteur Blu-Ray, une carte tuner pour regarder la télé ou un ensemble clavier/souris sans fil.

FABRICANT : DELL
SITE WEB : **WWW.DELL.FR**
PRIX : À PARTIR DE 399 EUROS

World of Warcraft : Wrath of the Lich King

DISPARITION !





Ça passe presque inaperçu, mais la seconde extension de World of Warcraft Wrath of the Lich King s'apprête à créer une mini-révolution dans le domaine du MMO grâce à sa nouvelle « technologie de phase ». Le principe est tout simple. En ce moment sur Burning Crusade, le PNJ Katrana Prestor se tient à la droite du roi de Hurlevent. Ceux qui ont fait la quête Onyxia savent que ladite Lady Prestor n'est autre que la reine dragon en personne… pourtant, même après l'avoir traquée et tuée, ils la voient toujours dans la salle du trône. Pour ceux à qui je parle chinois, disons que le perso existe en double dans l'univers de WoW et que ça fait tache. La techno de phase a pour principe d'éviter ce genre d'incohérences en masquant certains PNJ ou lieux au fil de l'évolution du scénario. Quand on avance dans Warth of the Lich King et qu'on réfléchit un peu, les possibilités du système sont potentiellement si étendues que toutes les fantaisies scénaristiques deviennent possibles. Vous pariez combien qu'on retrouvera ça partout dans quelques mois ?

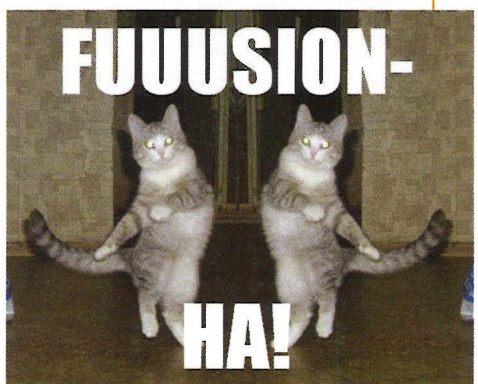
ÉDITO

AVEC UN NOUVEAU BLOCKBUSTER POTENTIEL OU UNE EXTENSION MAJEURE DE SORTIE TOUS LES TROIS MOIS, L'ACTUALITÉ MMO A VRAIMENT ÉTÉ TRÈS DENSE, CES TEMPS-CI. MAIS APRÈS ? SI L'ON VOIT SE PROFILER CHAMPIONS ONLINE OU ENCORE WAKFU, LA SORTIE « COURANT 2009 » D'AION SEMBLE BIEN IRRÉELLE. ET JE NE VOUS PARLE MÊME PAS DE LA DISPARITION PURE ET SIMPLE DE GUILD WARS 2 DES CALENDRIERS… EST-CE L'EXPLOSION DU FREE-2-PLAY QUI MET À MAL LES GROSSES PRODUCTIONS OU LES STUDIOS QUI DEVIENNENT PRUDENTS ?

Télex

FUSION GAMETAP MÉTABOLI

Le marché de la dématérialisation continue son petit bonhomme de chemin. Ainsi pour le meilleur, pour le pire et pour l'amour du cash, l'Américain GameTap et



le Français Métaboli ont décidé de s'unir afin de former un super-portail de vente de jeux par Internet. Pour le moment aucun changement n'est annoncé sur l'un ou l'autre des deux sites, mais l'on sait au moins qu'à terme leurs deux catalogues et leurs technologies de distribution devraient s'harmoniser.





Project V13

INTERPLAY JOUE SON JOKER

Interplay que l'on croyait définitivement enterré vient de ressortir de la tombe. Pour mémoire, quand le studio écrasé par les dettes avait vendu la licence Fallout à Bethesda, il s'était réservé l'exclusivité du portage de cet univers prestigieux en MMO. Et devinez quoi ? Interplay annonce justement le développement d'un MMO répondant au nom de code Project V13. Stupéfiant non ? Et, attendez, ce n'est pas fini, car l'équipe en charge de ce jeu secret compte dans ses rangs un certain Chris Taylor. « Non, pas celui de Supreme Commander », précise Interplay, mais un Chris Taylor lui aussi revenu des limbes de l'oubli, « qui a officié sur le tout premier Fallout » (et dont on n'a pas entendu parler depuis). Que voilà une accumulation d'étranges coïncidences… Les gars, avouez-le, vous préparez un fallout online !



Dofus

FINI DE RIRE !

Ankama l'avait annoncé, c'est désormais chose faite : un serveur Héroïque a ouvert ses portes le 23 septembre dernier. Pied tendre, passe ta route car, comme à l'époque du mode hardcore de Diablo II, là-bas la mort d'un personnage est définitive et non négociable. Aussi, histoire d'attirer le chaland et de prévenir les tentatives de suicide des joueurs frustrés par une mort ridicule, les gains d'expérience et de niveaux y sont grandement facilités par rapport aux autres serveurs. Notre avis à la rédac, c'est que ce nouveau challenge va attirer tout ce que Dofus compte de petits assassins crapuleux et de salopards finis, car à Joystick, on n'hésite pas à dénoncer toute la bassesse dont l'être humain peut faire preuve. Non, mais, ho !





Age of Conan

PLAN PRÉVOYANCE OBSÈQUES

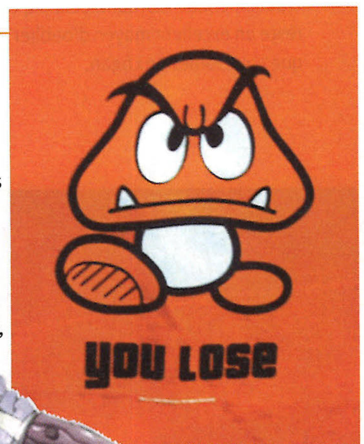
Après avoir constaté le parfait alignement des constellations du chamois et du koala, les oracles de Funcom ont décidé de fusionner une partie des serveurs vides d'Age of Conan, pour en faire des mégaserveurs moins coûteux et un peu moins vides. Pour l'instant, le studio norvégien se contente de plancher sur la mise au point d'une procédure « transparente », mais le passage à l'acte semble inéluctable. La faute à qui, à votre avis ? À un public trop exigeant ? Aux commerciaux mensongers de Funcom ? À la machine Warhammer Online ? Ou encore à Gaute Godager, le producteur démissionnaire déçu par son propre jeu ? Croisons les doigts pour que son successeur Craig Morrison, ancien producteur d'Anarchy Online, puisse tenir ses promesses et « rediriger AoC dans la bonne direction en assurant des patchs réguliers » car, en général, une fusion de serveurs, ça sent le sapin.

Steam

STEAM SUIT LA MOD

Nous attendions ça depuis environ un millénaire et ça y est. En ce jour béni du 2 octobre 2008 de l'ère chrétienne, il est désormais possible de télécharger et de mettre à jour des mods pour le moteur Source directement via Steam sans débourser un sou. Histoire d'éviter que le petit Kévin et tous ses gentils camarades de la Sixième B du collège Victor Hugo de Rungis n'inondent les serveurs de cartes deathmatch moisies pour Half-Life 2, Valve garde l'absolu contrôle des mods proposés à ses joueurs. Et pour ouvrir le bal en grande pompe, il a fait appel à quelques vétérans du genre Fortress Forever, ou même l'excellent Zombie Panic : Source qui vous fera patienter jusqu'à la sortie de Left 4 Dead.





Blizzard

ÇA FAIT CHER LE SYMBOLE

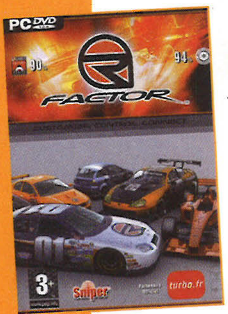
Tel Don Quichotte affrontant les moulins à vent, depuis quelques mois Blizzard est en guerre contre les gold farmers et autres bots. Première grosse victoire symbolique, le géant californien vient de gagner un procès l'opposant à Michael Donnelly, codeur du célèbre bot MMO Glider qui monte votre perso niveau 70 tout seul ou presque. Le logiciel n'est pas encore interdit à la distribution, mais, en attendant, l'accusé a été condamné à verser une indemnité de quelque 6 millions de dollars – soit bien plus que ce que lui aurait rapporté la vente de ses programmes estimée à 2,5 millions de dollars. Pauvre homme, j'espère qu'il lui reste quelques organes à vendre.



MODS

RAS-LE-BOL DES MODS SUR LE FPS ! POUR CHANGER, CE MOIS-CI, JE VOUS METS LE MOD ULTIME POUR THE WITCHER, COMME JE NE SUIS PAS CHIEN, VAS-Y QUE JE VOUS RAJOUTE TROIS CORVETTES POUR RFACTOR ET... ET... ET UN MOD POUR FAR CRY. ARG ! J'AI REPLONGÉ.





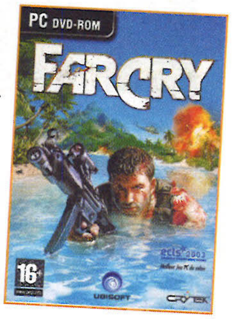
CORVETTE C6 V3.0

Enclenchons la première et démarrons cette page en douceur avec trois nouveaux bolides pour rFactor. Mais pas n'importe quels bolides ! Le mod Corvette C6 V3.0 ajoute à votre collection de bagnoles de rêve rien de moins qu'une Z06 bien nerveuse, une clinquante C6 cabriolet, et la fameuse PaceCar de l'Indy 500. Du très lourd donc, servi avec une physique très fidèle. Plus discret, mais appréciable, les développeurs ont profité de ce mod pour upgrader l'aspect graphique du soft. Seule ombre au tableau pour l'instant, les bruits de moteur manquent cruellement de mordant. Cela dit, Corvette C6 V3.0 reste un excellent moyen d'oublier quelques heures que vous roulez en Logan.
www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=Chevrolet%20Corvette%20C6





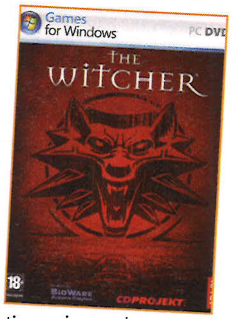
DELTA SECTOR



Voici un « petit » mod allemand qui va vous faire réinstaller le premier Far Cry. Vous y incarnez un soldat des Forces Spéciales américaines envoyé en Europe de l'Est pour enquêter sur de mystérieuses disparitions. Enfin, enquêter à la Bruce Willis. C'est-à-dire avec un M16 et une grenade entre les dents... Bon, O.K., le scénario de Delta Sector est aussi plat qu'un film de Jean-Claude Vandamme. Mais s'il n'a pas réinventé la roue (son gameplay est très classique), il parvient à pousser un Cry Engine vieux de quatre ans à quelques prouesses insoupçonnées. Donc, ne vous fiez pas aux screenshots, l'abondant brouillard de ce mod ne sert pas de cache-misère. Il pose juste une ambiance glauque très éloignée des luxuriantes jungles de Far Cry, qui fait de Delta Sector un mod sans génie, mais remarquable.
http://tds.platinumgold.de/



DÉCEPTION



Ménageant le suspense comme pas deux, je vous ai gardé le meilleur pour la fin. Comme son nom ne l'indique pas, Déception est une vraie petite merveille. Croyez-le ou non, mais il y a des gens comme ça, qui se lèvent le matin en se disant « je serai le meilleur ». C'est le cas des membres de l'équipe RedFlame Interactive, qui se sont fixé le modeste objectif de surclasser tout ce qui s'est fait sur la jeune mod scene de The Witcher. Une aubaine pour un CDProjekt désireux de voir fleurir les communautés de bidouilleurs, et qui n'a pas été avare de conseils avec les quelque cinquante auteurs de ce module. Le résultat est bluffant. À tel point que Deception fait figure de réel petit add-on, et remporte son défi haut la main avec cette quête soignée qui mêle habilement amitiés, meurtres, traîtrises, courses d'enfants handicapés et autres joyeusetés.
www.witchermod.com/index.php

LUCKY



Multiwinia

QUAND INTROVERSION PREND LE TIC DU RTS

LÀ OÙ LE CÉLÈBRE RTS DARWINIA S'ILLUSTRAIT EN MODE SOLO, MULTIWINIA PRÉFÈRE LES JOIES DU MULTI. JOUABLE JUSQU'À 4 SUR UNE MÊME CARTE, LE DERNIER-NÉ D'INTROVERSION SOFTWARE CONVAINC PAR SA NERVOSITÉ ET SA SIMPLICITÉ D'ACCÈS.



Le mode Roi de la Colline tient plus du Capture the flag qu'autre chose.



Ces paquets cadeaux contiennent des surprises susceptibles de renverser le cours de la partie.



Le jeu est vendu 19,95 euros sur son site officiel et 19,99 dollars sur Steam. Alors, vous voulez payer combien ?

De Darwinia à Multiwinia, rien ne semble avoir fondamentalement évolué. C'est du moins l'impression ressentie quand on s'en tient à un rapide coup d'œil. Que ce soient les couleurs (psychédéliques), les personnages (rebaptisés Multiwinians au passage) ou les décors (faits de trois pixels), c'est comme un air de déjà-vu qui plane sur le nouveau Introversion Software. Pire encore, l'absence totale de scénario et de musique (mais où est passée la merveilleuse bande-son du premier opus !?) laisse planer de sérieux doutes quant à la finition même du produit. Pourtant, quelques minutes de jeu suffisent pour comprendre l'ampleur du quiproquo. Darwinia et Multiwinia se ressemblent peut-être comme deux gouttes d'eau, mais derrière les apparences se cachent deux titres au gameplay radicalement distinct.

SIMPLE MAIS PAS SIMPLISTE

Quand Darwinia permettait aux pantouflards du RTS de garder leurs marques, Multiwinia s'adresse plutôt aux frénétiques de la souris. Avec son faible nombre d'unités différentes (voir encadré), ses commandes ultra-simples (bouton gauche pour sélectionner, bouton droit pour upgrader un Multiwinian) et son H.U.D. réduit à l'essentiel, le soft d'Introversion se prend en main en moins de 20 secondes. Les parties elles-mêmes sont souvent brèves (environ 10 minutes), ce qui n'enlève pourtant rien à leur profondeur tactique. En sus du traditionnel Domination, où l'on a pour but d'exterminer ses adversaires, cinq autres types de partie viennent étoffer l'ensemble, tel le mode Assault (assiégé contre assiégeant), le Roi de la Colline (contrôle de zones), le mode Capture The Statue (où l'on doit ramener des statues géantes dans sa zone tout en empêchant l'adversaire de faire de même), etc. Chacun de ces scenarii possède son propre lot de cartes dédiées. On retiendra en particulier la carte Secteur Dog Green, laquelle s'inspire des plages du Débarquement. Au final, Multiwinia est donc un très bon soft multi qui n'a rien à envier à un World in Conflict ou un Dawn of War, le RTS d'Introversion parvenant à rester accessible à tous, tout en offrant une vraie profondeur de jeu pour les plus aguerris. Reste quelques défauts assez agaçants, comme l'absence d'une vraie interface de tchat sur le menu des serveurs.

TUTTLE

Prendre cette forteresse vous demandera pas mal de coordination, surtout si l'adversaire est expérimenté.



MULTI -MINIONS

Dans Multiwinia, vous ne disposez généralement que d'un seul et unique type d'unités : les Multiwinians. Ces unités de base peuvent servir de chair à canon, combattre librement ou être organisées en bataillons. Pour cela, il faudra transformer l'un d'eux en Gradé (d'un simple clic droit), lequel pourra alors prendre sous ses ordres un groupe de Multiwinians. Les Gradés vous serviront également à acheminer vos troupes de point en point, à la manière d'un système de relais. Outre ces unités, différents paquets bonus viendront régulièrement se poser sur la carte, à la manière d'un Worms. En capturant le contenu de ces paquets (ce qui implique souvent une lutte acharnée), vous grossirez les rangs de votre armée : monstres berserk, escouades d'élites, raids aériens, etc.

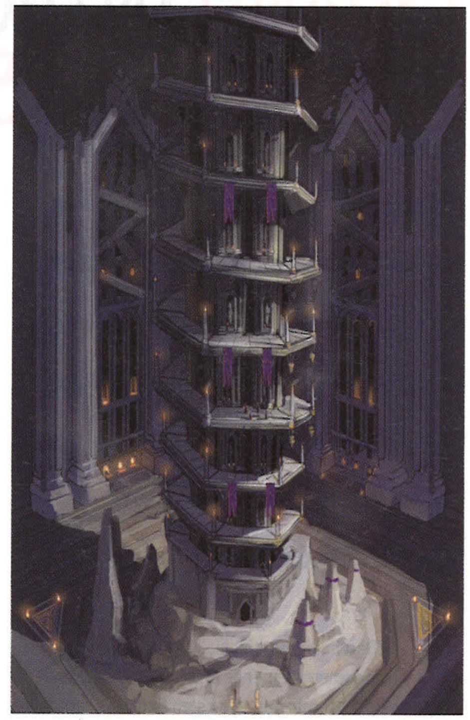
Le Seigneur des Anneaux Online : Les Mines de la Moria

UN FILON DE GÉNIE

FIN SEPTEMBRE, LES PONTES DE TURBINE AVAIENT FAIT LE DÉPLACEMENT AU FESTIVAL DU JEU VIDÉO POUR PRÉSENTER LA PREMIÈRE EXTENSION DU SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE. APRÈS UN AN ET DEMI DE VOYAGE, FRODON ET SES AMIS ARRIVENT ENFIN AUX PORTES DE LA MORIA.



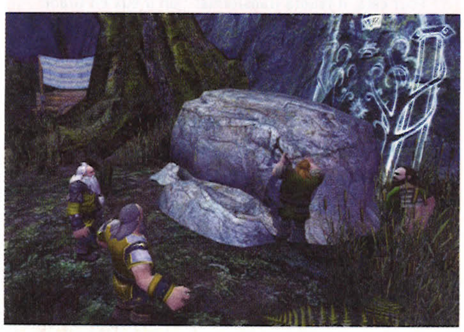
Turbine a pris certaines libertés avec le bestiaire de Tolkien pour changer des inévitables orcs et trolls.



Certains décors sont d'un gigantisme impressionnant.

Aaaah la Moria ! Il aura fallu bien du temps, mais nous y sommes. Maintenant les choses sérieuses vont pouvoir commencer ! Juste un truc : vous n'êtes pas claustrophobe, j'espère ? Ça tombe bien car la majestueuse cité de Balin est entièrement souterraine. Humm, pas sujet au vertige non plus ? Oui, il vaut mieux car nos amis les nains ont creusé comme des malades. Le plafond de cette ville est parfois si haut qu'on le distingue à peine... Bien sûr, je ne vous demande pas si vous êtes niveau 50, ça va de soi. Bravo, vous êtes prêt ! À vous la Moria, ses colonnes majestueuses, ses puits de lumière, ses trolls, et ses nains. À vous aussi le niveau 60, les donjons et le raid contre le Guetteur, et enfin, les deux nouvelles classes. Au milieu de toutes ces petites merveilles énumérées par le Producteur exécutif de Lotro lui-même, Jeffrey Steefel, j'en retiendrai deux particulièrement frappantes.

Avant d'entrer dans la Moria, vous devrez (comme dans le bouquin) affronter le Guetteur qui dort dans le lac.



MAGE À TOUT FAIRE

Des deux nouveaux personnages de cette extension, le Rune-Keeper s'annonce singulièrement original. À le voir de loin, je me suis dit « un mage de plus ». Quelle erreur ! « Hors combat, cet humanoïde est dans un état de parfait équilibre entre le prêtre et le mage », commence Jeffrey, « il possède autant de sorts pour les soins que pour la baston. Mais voyez, si je me soigne, je débloque des sortilèges heal de plus en plus puissants. Parallèlement, à mesure que je m'oriente vers le soutien de groupe, je perds peu à peu mes sorts de combat. À l'inverse, si je prends part à la bataille, je m'éloigne de l'archétype prêtre pour m'orienter vers celui du pur damage dealer. » Après avoir assisté à cette démo je ne tenais plus en place. Cette idée de porteur de tissus polyvalent est simplement géniale. Comment se fait-il qu'aucun autre game designer n'ait eu cette idée avant ? « Vous en avez d'autres des comme ça ? », demandais-je en sachant très bien qu'il en avait. « Vous n'avez rien vu ». Joie.



Le Rune-Keeper, un mage à la fois sorcier et prêtre.



Lors d'une Session Play particulièrement trippante, le joueur peut escorter Durin jusque devant le Balrog.



DEVENIR UNE LÉGENDE

Bien sûr, visiter la Moria, taper du troll des cavernes et tout ça, les joueurs n'en demandaient pas plus. Pourtant les petits magiciens de chez Turbine nous ont pondu LE concept MMO qui enterre tout le reste : les items légendaires. Pour faire court, certaines armes ou pièces d'armure qualifiées de « légendaires » disposeront de leur propre barre d'XP. Vous vous attendez à ne trouver que des ennuis dans les profondeurs de la Moria ? Détrompez-vous, il y a également d'excellents forgerons nains. De temps en temps, quand votre arme aura accumulé assez d'XP, ceux-ci pourront la reforger. Le degré de personnalisation des armes relève du jamais vu (bonus de stat mais aussi nouvelles aptitudes). Détail qui tue, les joueurs peuvent eux-mêmes baptiser leur lame. En me projetant quelques mois en avant, (c'est un pouvoir spécial inhérent à la rédaction, comme voir au travers des jupes des filles), j'imagine déjà tous les joueurs d'un serveur discuter sur leur forum de la surpuissante Kikoolol de Velu le Hobbit, « 1 épé kel é tro b1 koman tu la u ? ».
En fait, plus j'y pense et plus je me dis que cette extension déborde de petits traits de génie. À bien y réfléchir, les titres, les livres de connaissance et les instances solo, tout ça venait déjà de Lotro. Comme quoi, derrière ses airs de MMO PvE pantouflard, il est quand même drôlement innovant ce jeu. Vivement la descente dans les mines !

LUCKY

INTERVIEW

Des têtes qui pensent

LE FESTIVAL DU JEU VIDÉO A ÉTÉ L'OCCASION POUR NOUS DE DISCUTER DE TOUT ET DE RIEN AVEC LE STAFF DE LA MORIA, ET DE TENTER DE LEUR VOLER LE SECRET DE LEUR RÉUSSITE TRANQUILLE ENTRE UN « SALUT, ÇA VA ? » ET UN « QU'EST-CE QU'IL Y A COMME MONDE ! ». ADAM MERSKY ET JEFFREY STEEFEL, RESPECTIVEMENT DIRECTEUR DE LA COMMUNICATION ET PRODUCTEUR EXÉCUTIF DE TURBINE, NOUS RÉPONDENT.

JOYSTICK : AVEZ-VOUS ÉTÉ AFFECTÉ PAR LES SORTIES D'AGE OF CONAN ET DE WARHAMMER ONLINE ?

Adam Mersky : Pas vraiment, en fait. Après la sortie de Conan, nous avons perdu quelques abonnés, mais beaucoup d'entre eux sont revenus au bout de quelques semaines. Après, j'aurais du mal à juger de l'impact de Warhammer sur notre communauté. Pour le moment, nous avons constaté à peu près la même baisse qu'à la parution du jeu de Funcom. Comment empêcherait-on nos hardcore gamers d'essayer les nouveautés ? Quoi qu'il en soit, dans les deux cas, l'impact a été minime. Vu que Conan est encore trop inachevé et que contrairement à nous, Warhammer mise tout sur le RvR, nous ne considérons pas ces deux jeux comme des rivaux directs. Donc tout va bien pour nous.

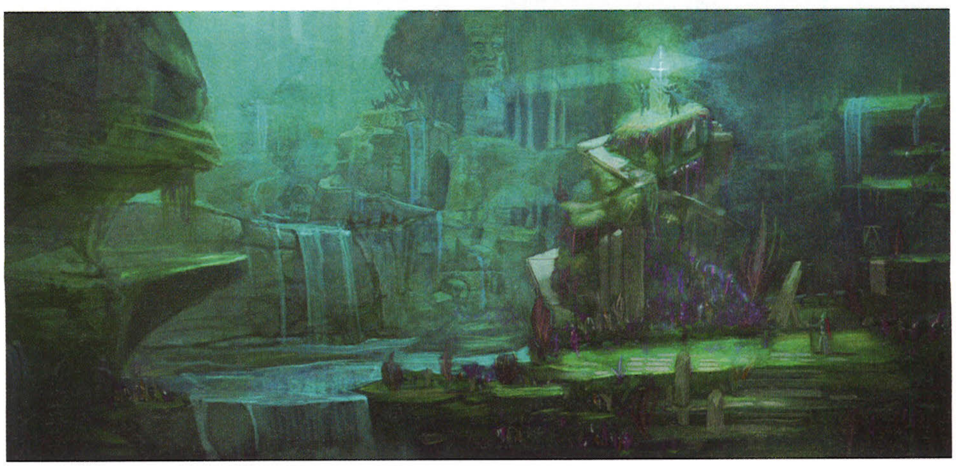
JUSTEMENT, DEPUIS VOTRE LANCEMENT TOUT SEMBLE ROULER POUR VOUS. QUEL EST VOTRE SECRET ??

Adam Mersky : Avancer doucement. Depuis la sortie du jeu, via des updates, nous avons déjà offert aux joueurs bien plus qu'une extension. Après la Moria, nous continuerons évidemment à mettre Le Seigneur des Anneaux Online à jour très régulièrement.
Jeffrey Steefel : À partir d'aujourd'hui, nous comptons sortir une extension payante par an en marge de nos nombreuses mises à jour. Le secret de Turbine est simple : nous ne promettons rien de démentiel à nos joueurs, nous leur offrons du concret. De fait, quand j'entends Mythic ou Funcom clamer: « Nous avons fait le meilleur lancement depuis World of Warcraft », je rigole bien. Le meilleur lancement MMO depuis Wow, le jeu qui n'a eu aucun problème, c'est Lotro.

QUI A EU CETTE FANTASTIQUE IDÉE DES ARMES LÉGENDAIRES ?

Jeffrey Steefel : Tout simplement notre Creative Director ! Il a imaginé le concept il y a déjà plus d'un an, mais mettre au point le système a demandé beaucoup de travail. Et puis, avant la Moria, l'aventure n'était pas encore assez épique pour justifier de telles armes.

Grâce aux puits de lumière, certaines zones de la Moria donne l'impression de barouder à ciel ouvert.





LE FRAG NE PAYE PAS

LE SPORT ÉLECTRONIQUE PROFESSIONNEL, LES JOUEURS EN RÊVENT, LES MÉDIAS EN PARLENT ET LES MOINES TIBÉTAINS N'EN ONT RIEN À FAIRE, MAIS LA FRANCE N'EST PAS PRÈS D'EN VOIR LES PRÉMICES. UNE ENQUÊTE QUI A NÉCESSITÉ DEUX LITRES DE CAFÉ, CINQ PINTES DE BIÈRE, TROIS CALEPINS DE NOTES ET UN PARCOURS DE PLUS DE 20 000 KM.



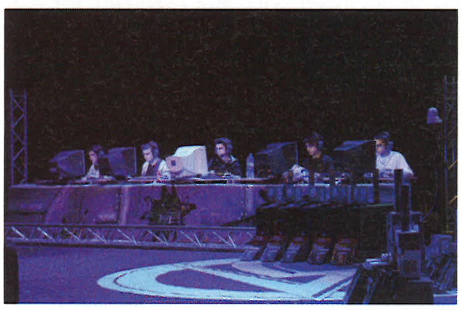


Considérée comme l'un des plus gros rendez-vous français de l'année, la Gamers Assembly reste encore sous-organisée face aux compétitions étrangères.



Nicolas Cerrato fait partie de ceux qui voient le professionnalisme arriver à plus ou moins brève échéance.

« Le sport électronique se professionnalisera. Pour que cela n'arrive pas, il faudrait que toute l'industrie du jeu vidéo s'écroule. » L'auteur de cette phrase bourrée d'optimisme est Nicolas Cerrato, directeur marketing d'X Fire, croisé dans toutes les compétitions importantes (il assurait le commentaire des matchs à San José). À l'entendre, le professionnalisme est pour demain, et même les jeunes joueurs du français y viendront. Effectivement, sur le papier c'est tout à fait plausible, car le sport électronique touche chaque jour un peu plus les 12-25 ans. Aux affrontements des derniers ESWC masters de Bercy, plus de 80 000 personnes avaient fait le déplacement. Pendant ce temps, le site officiel de l'événement croulait sous les quelque 160 000 connexions (chiffres fournis par Games Services). L'esport possède donc un vrai public,



qui ne rêve pas aux noms des Zinedine Zidane ou Brahim Asloum, mais à ceux des Ozstriker, ToD ou autre Lign. Doucement, l'esport s'impose comme un sport à part entière. Alors pourquoi ne se professionnaliserait-il pas ?

MANQUE D'AMBITION

Tout simplement parce la popularité ne suffit pas. Si notre beau pays compte parmi les grandes nations de l'esport, les multigaming hexagonales susceptibles de salarier leurs joueurs sont encore bien peu nombreuses, et leur mode de fonctionnement bien éloigné de celui des grosses écuries internationales. Alors qu'une entreprise comme MYM ou SK Gaming recrute ses joueurs en Suède, en Ukraine, en Corée ou aux États-Unis,



ToD est un des très rares Français à vivre du sport électronique de compétition. Pour ce faire, ce joueur de Warcraft III a dû partir vivre en Asie.



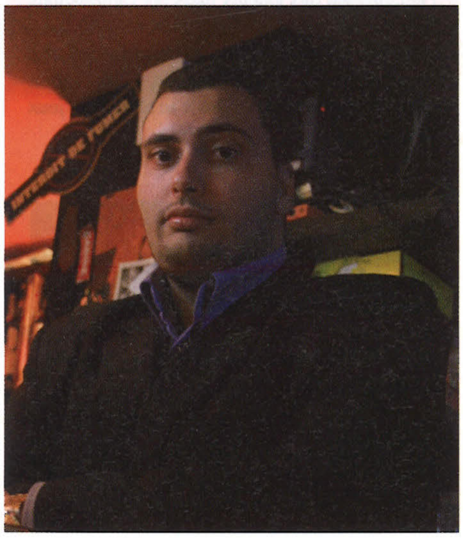
Comment peut réagir un sponsor quand les joueurs décident finalement de porter un maillot de football au lieu de celui de leur équipe ?



Les Mousesport : même si leurs salaires de joueurs ne suffisent pas à les faire vivre, ces Allemands sont d'authentiques joueurs professionnels.

les champions tricolores comme aAa ou emuLate ! ne choisissent pas leurs poulains à l'étranger. Si cette politique de clocher se défend dans le cadre d'une pratique amateur, elle prend vite l'eau dès que l'on prétend au professionnalisme car les bons joueurs ne courent pas les rues. En fait, même les écuries qui ratissent à l'international peinent à devenir pro. Pour vous donner une idée de la chose, aujourd'hui les joueurs professionnels, c'est-à-dire qui touchent un salaire régulier, sont tout juste une centaine. Un chiffre bien faible comparé aux dizaines de milliers de pratiquants. Le fonctionnement des écuries francophones est à des années-lumière de celui de leurs homologues étrangères. Soit. Mais les Français ont aussi leur propre façon d'organiser les LAN. « Il y a un effort à faire au niveau de la rigueur. En France, on a l'ESWC, les ESL et les compétitions comme la Gamers Assembly qui essayent d'imposer des règles strictes, mais on est encore loin de ce que font les Allemands », témoigne Jean-Claude « Bjoran » Gaudin, le manager de la Team Millenium. Et il sait de quoi il parle. Il a vu son équipe se faire éliminer d'une compétition allemande parce qu'un de ses poulains avait oublié de lancer un programme de contrôle imposé par les organisateurs. « Du côté des joueurs, poursuit-il, il n'y a rien à redire. Les Top Players ont déjà un comportement de professionnel. » Bertrand Caty, le manager de Dimension 4 et président de D4.Gamelander enfonce le clou : « Il y a une disproportion entre les sommes réclamées aux participants pour leur inscription et les prestations offertes. Concrètement, je ne pense pas que ces LAN soient assez médiatisées pour que le public se développe. » La faute en reviendrait donc à des compétitions tricolores falotes qui étoufferaient dans l'œuf des professionnels en puissance ? Rien n'est moins sûr. S'il est vrai qu'aucun joueur, joueuse, coach ou membre du staff ne remet en cause la façon dont ils abordent l'esport, ce n'est pas l'avis… de ceux qui sont justement censés les sponsoriser. « Pour avoir envie de placer de l'argent dans une équipe, il faut un certain nombre de prérequis que l'on ne trouve pas en France, se plaint Amar Annag, représentant français de la marque Razer. Déjà, il faut que je sois sûr de construire sur le long terme, et l'instabilité qui règne dans les équipes françaises n'a rien de rassurant. Ensuite, il faut que les joueurs soient disponibles pour faire de la promo, que le site de l'équipe mette en valeur mes produits et que la boutique en ligne fasse du chiffre ». Il ne suffit donc pas d'aligner les victoires pour faire pleuvoir les contrats, il faut être capable de proposer un véritable partenariat, ce qui ne semble pas près de rentrer dans les esprits français. « Les Français sont du genre indiscipliné, explique Loïc « TigerWolf » Elmacin, Head Manager de la formation des Get2Gev, ils n'ont pas souvent le souci de l'équipe. Cela passe par la ponctualité aux entraînements, être accessible à tout moment, ne pas manger et boire n'importe quoi, surtout avant les matchs, bien dormir et s'étirer. »

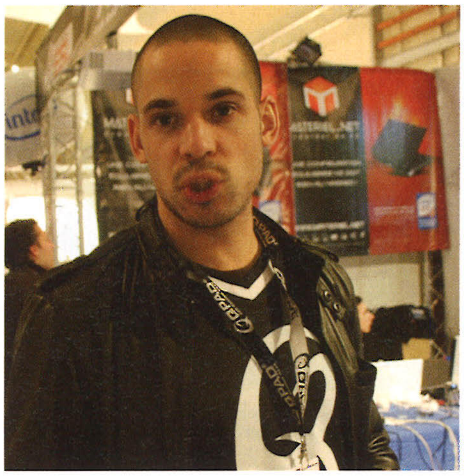
Amar Annag : pour ce représentant de la marque Razer en France, trouver des partenaires fiables relève du parcours du combattant.



QUELLE FORME POUR LE PROFESSIONNALISME EN FRANCE ?

Même si le contexte ne s'y prête encore guère, des managers français tentent d'élaborer des modèles économiques qui leur permettraient de salarier leurs joueurs. « Il faut arrêter de croire qu'une équipe peut être financée par l'argent des sponsors, ce n'est pas vrai. Actuellement les joueurs pro sont payés par les activités de la boîte à laquelle ils appartiennent », explique Amar Annag. C'est ce que semble avoir compris Thierry Campmas. En 2007, il a lancé Technical Games, un cybercafé de luxe doublé d'une boutique de micro-informatique, qui affiche en vitrine une poignée de joueurs résidents qu'il espère rémunérer un jour. Il a fondé sa relation non pas sur les résultats en compétition, mais sur la visibilité offerte par son magasin. « Je n'ai que deux partenaires, explique Thierry, mais ils sont solides, car je leur garantis l'exclusivité et je ne vends que des antivirus Kaspersky. Pour eux, ce type d'entente est plus profitable qu'un logo sur les maillots d'une équipe qui enchaîne les podiums. » La Team Millenium emploie la même recette avec Dell et Intel. Plus hasardeuse, la proposition du staff de D4.Gamelander consiste à rendre les joueurs propriétaires des enregistrements ingame de leurs parties, afin de leur assurer des revenus. Il va sans dire que l'audience aurait besoin d'être considérablement renforcée pour que l'idée soit viable.





Miguel « Quick » Bonett est un des premiers joueurs professionnels que l'Europe ait connu.



Les très médiatiques Seules sont des joueuses professionnelles, ce qui les oblige à enchaîner les promos et les interviews.

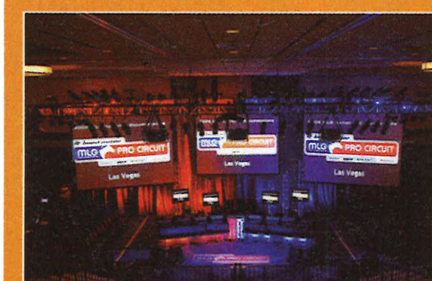
ESPRITS REBELLES

Des conseils qui peuvent sembler tomber sous le sens, mais qui sont régulièrement battus en brèche par les tricolores. L'incident survenu en quart de finale ESWC entre les Français emuLate! et les administrateurs de Games Services est, à ce titre, caractéristique d'un état d'esprit frondeur. Là où un joueur suédois ou coréen aurait laissé les négociations à son coach pour garder sa concentration intacte, le Français monte tout de suite au créneau, faisant fi de toute notion de hiérarchie. « On leur a trop cédé depuis des années, pense Amar Annag, ces gamins n'ont souvent jamais

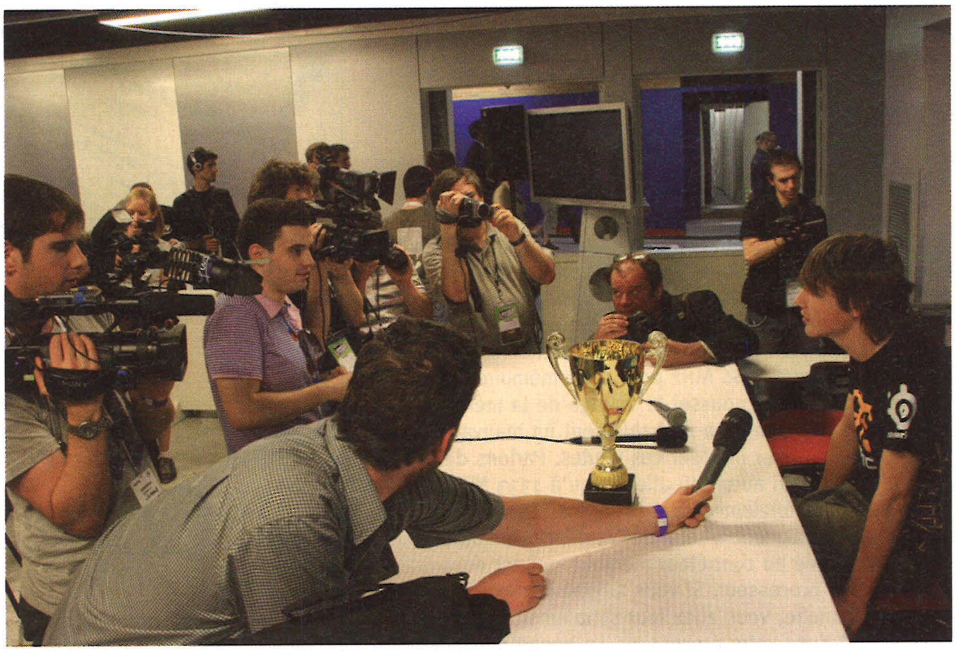


LES LIGUES PROFESSIONNELLES

La ligue professionnelle est un modèle de fonctionnement aussi employé à l'étranger qu'il est décrié en France. Le principe est simple: un joueur ou une équipe sélectionné(e) par une ligue est rémunéré(e) par cette dernière en fonction des résultats. Prenons l'exemple de Gameplay.TV, une ligue professionnelle de Counter-Strike dont les matchs retransmis passionnent jusqu'à 9 millions de téléspectateurs russes. Les 8 équipes sélectionnées pour un an jouent un match par mois, lors duquel chaque équipe touche une prime (20 000 dollars pour le gagnant, 8 000 pour le perdant). À ces rencontres régulières s'ajoutent des matchs de gala contre des équipes étrangères et des matchs suivant le principe du « King of the Hill »: une équipe joue chaque mois jusqu'à ce qu'elle soit battue par une autre qui prend sa place. La cagnotte augmente alors de 13 000 dollars par victoire. « Je touche en moyenne 1500 dollars par mois, explique Alexei « Lex » Kolesnikov, leader de l'équipe des Virtus Pro, ce qui est plutôt un bon salaire » (un employé moscovite touche en moyenne 1 000 dollars par mois). Autre exemple: celui de la Major Gaming League américaine qui finance intégralement le déplacement et l'équipement des joueurs dans les compétitions en échange d'un pourcentage de leurs gains. Deux systèmes qui ont fait leurs preuves, mais qui sont plutôt désavoués par les Français, qui les jugent trop contraignants et restrictifs au niveau des jeux utilisés.






Mitraillage médiatique : le nouveau visage du gaming.

connu d'activité professionnelle. Ils ne savent pas ce que c'est que devoir rendre des comptes à un patron ou un manager. Comme, en plus, ils jouissent d'une certaine gloire qui leur monte à la tête, ils n'agissent pas du tout comme des professionnels. »
Les joueurs tricolores vont devoir se motiver un grand coup, en dépit du fait qu'ils ne seront vraisemblablement pas les premiers servis le jour où les rentrées publicitaires commenceront à être conséquentes. « Avant même de penser aux joueurs, il nous faudrait salarier ceux qui travaillent à la vie de l'équipe pour avancer sur des bases solides », avoue Jean-Paul Gaudin. Pour le moment, les ressources dont disposent les équipes sont englouties dans l'entretien des machines, dont les coûts ne cessent d'augmenter, et les déplacements. « Rien qu'en logistique et en matériel, un line-up coûte 10 000 à 15 000 euros par an, et si vous voulez envoyer vos joueurs à l'étranger, cette somme double avec les billets de train ou d'avion et les frais d'hôtel », précise Loïc Elmacin.

LA MAUVAISE RÉPUTATION

Comme si ces problèmes financiers ne suffisaient pas, la professionnalisation du sport électronique en France se heurte à un dernier obstacle de taille : le jeu vidéo a mauvaise image. « Tout est là, raconte Stéphane Hunel, manager de la délégation française lors du dernier ESWC à San Jose, en France, le jeu vidéo garde son image d'activité aliénante et violente. Bien entendu, aucune grande marque ne souhaite se retrouver associée à ça. Alors que les ligues américaines sont sponsorisées par des Dr Pepper ou

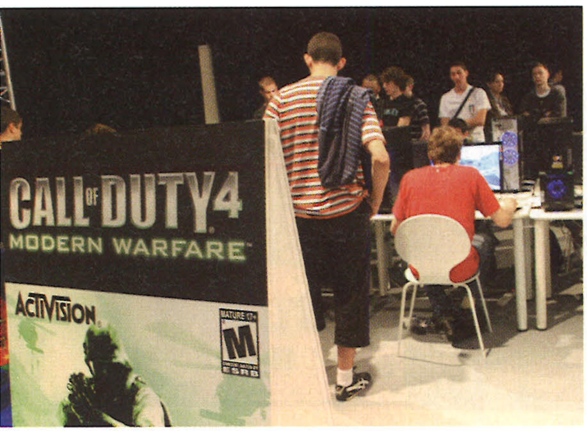


des Coca-Cola, qu'en Asie, Puma ou Adidas sont partenaires de retransmissions télévisées de matchs, les Français doivent se "contenter" des firmes spécialisées dans la fourniture de matériel gamer : Intel, Q Pad, Razer ou encore Kaspersky. S'il est évident que ce genre de sponsors se doit d'être présent lors des grands rendez-vous du gaming, ils n'ont pas à consentir de gros efforts dans la mesure où les habitués les connaissent déjà sur le bout des doigts. Avant qu'ils ne



soient prêts à financer une équipe de joueurs, il leur faudrait de solides garanties de retour sur investissement. Et pour le moment, les formations françaises ne semblent pas en mesure de les leur fournir avant une ou deux générations de joueurs ».

SAVONFOU



Y A-T-IL UN AVENIR POUR L'ESPORT PRO DANS LE MONDE ?

Avant de se préoccuper de savoir si nos petits Français seront payés un jour pour jouer, il convient de se demander ce que deviendra l'esport pro dans le monde. S'il a aujourd'hui plusieurs formes (ligues professionnelles, partenariats commerciaux, voire joueurs fonctionnarisés, comme c'est le cas avec l'équipe chinoise féminine des EHonoR), le phénomène ne devrait pas échapper à l'arrivée des éditeurs et des développeurs sur le marché. Les jeux demeurant leur propriété, il aurait été étonnant qu'ils laissent une telle occasion de promotion leur échapper. Si certains, comme Bungie s'associent volontiers à des organisateurs pour les compétitions de Halo 3, d'autres, à l'image de Konami, prennent les choses en main et interdisent toute manifestation en dehors de celles qu'ils organisent (exception faite de la PES League, l'utilisation de PES en compétition est théoriquement interdite). Ce qui fait dire à Nicolas Cerrato : « Dans 20 ans, Valve sera sans doute propriétaire de la plus grosse ligue d'esport du monde. Des millions de joueurs payeront quelques euros par mois pour jouer aux softs de la ligue, et fantasmeront sur une centaine de joueurs professionnels qui seront payés des fortunes. »



La mémoire DDR3 « overclocking » comme cette excellente OCZ 1600 MHz à 1.8v perd tout son intérêt sur les Core i7.

DDR3i7

C'est presque comme cela que l'on devrait appeler la mémoire DDR3 qui équipera bientôt nos Core i7, parce qu'elle n'a plus grand-chose à voir avec la mémoire classique. Pour ceux qui ont déjà acheté des barrettes, autant vous prévenir, il y a de la mauvaise nouvelle dans l'air. Première chose, officiellement, vous ne pourrez pas aller plus vite que 1066 MHz pour cette mémoire. Deuxième chose, vous ne pourrez pas pousser le voltage de la mémoire au-delà de 1.65 volt. Même si Intel a probablement un mauvais fond, il a d'assez bonnes raisons pour imposer ces limites. Parlons de la première. Théoriquement, on aurait dû aller jusqu'à 1333 MHz, mais pour cause de stabilité pas totalement maîtrisée, Intel laisse cette fréquence accessible uniquement à ceux qui veulent overclocker. Pour la seconde, la chose est liée au contrôleur mémoire qui est désormais intégré à l'intérieur du processeur. Si vous augmentez trop fortement la tension de votre mémoire, vous allez tout simplement griller votre contrôleur mémoire, et donc votre processeur. La bonne nouvelle, c'est que, de toute façon, quand on est limité à 1066 MHz, on n'a vraiment pas besoin d'overclocker sa mémoire. Non, ça ne vous console pas ? J'aurai essayé.

Core 17

Sortez de sous la couette, et préparez-vous à faire la fête. C'est en effet en novembre, le 17, que sera disponible le Core i7. Je sais, c'est chouette, et j'ai raté ma vocation de poète.

Édito

Le problème avec la traditionnelle fournée de jeux de fin d'année, c'est qu'elle a tendance à nous rappeler l'âge de notre PC. Heureusement pour nous, les cartes 3D continuent d'arriver à foison et le monde des processeurs se prépare pour un renouvellement massif à coups de Core i7 chez Intel et de Deneb chez AMD.

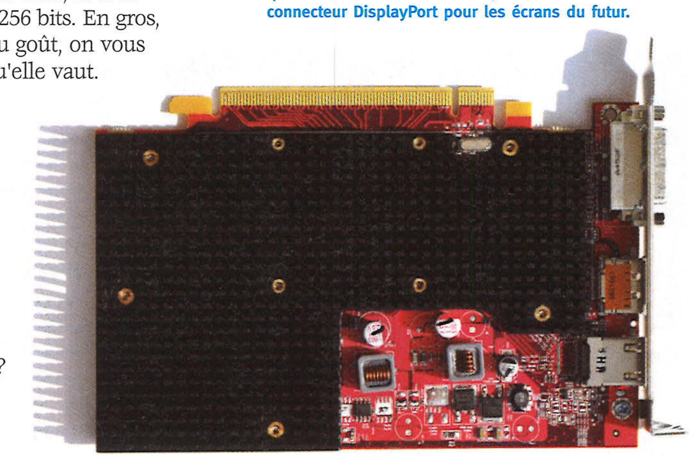
Par C_Wiz



4850-20

Ça fait 4830, et c'est le nom d'une nouvelle carte 3D qu'ATI compte introduire aux alentours des 120 euros. Ce sera donc un peu moins cher qu'une 4850 et un peu plus cher qu'une 4670. On aura droit à 128 unités vectorielles sur la carte, contre 160 pour la 4850, le tout utilisant de la mémoire GDDR3 avec un contrôleur 256 bits. En gros, c'est une 4850 light, et pour savoir si elle a encore du goût, on vous conseille d'attendre le mois prochain pour voir ce qu'elle vaut.

En plus des sorties HDMI et DVI, la carte inclut un connecteur DisplayPort pour les écrans du futur.

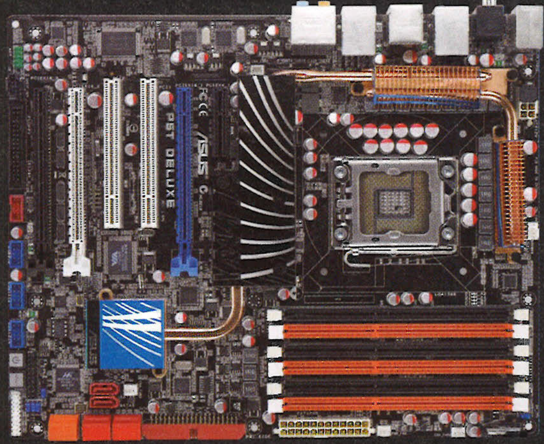


Radeon HD 4550

Une carte graphique à 50 euros, ça n'a rien à faire dans notre magazine. Déjà, ce n'est pas assez cher, la carte graphique est un symbole de standing, diantre ! Ensuite, ça ne va clairement pas assez vite pour faire tourner raisonnablement autre chose que Les Sims. Et puis, on a déjà accepté des cartes à 70 euros le mois dernier dans notre Top Hard... Il y a des limites ! Bon et pourquoi je vous parle de cette carte ? Parce qu'elle dispose d'une sortie HDMI native en 1.3, qu'elle a un refroidissement passif et qu'elle est idéale pour ceux qui veulent se faire un PC de salon pour lire des Blu-Ray. Mais je vous interdis de jouer avec !

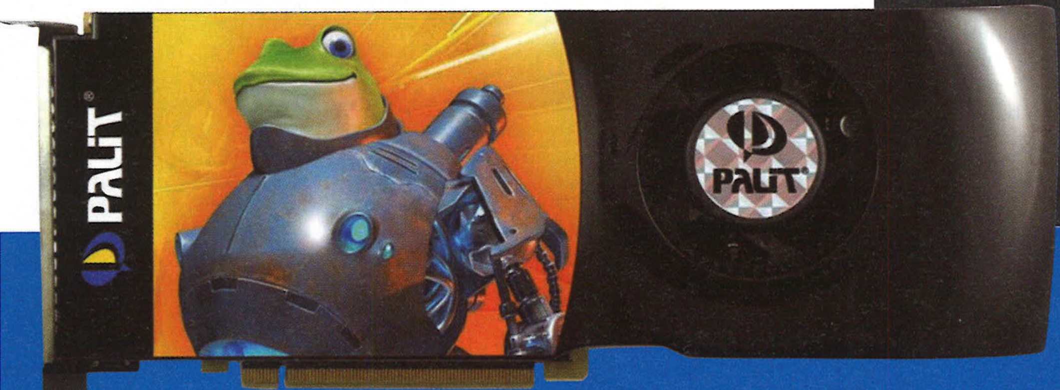
Au secours!

À l'instar des grandes surfaces qui remballent leurs produits pour les revendre comme des neufs, les fabricants de GPU adorent renommer leurs vieux produits pour nous les ressortir sous une nouvelle dénomination. Ça leur donne un petit coup de jeune et du coup, on croit qu'ils sont frais. C'est souvent dans le monde des portables que la situation est la pire, même si dans nos PC dits de « bureau », on en voit passer un paquet. Par contre, renommer toute une gamme d'un coup, ça, on n'avait pas encore osé le faire! Conscient que personne ne comprenait ce qu'étaient les GeForce 9 (indice, des GeForce 8), et encore moins pourquoi les dernières-nées voyaient le GTX passer devant leurs numéros (GTX 260, GTX 280), Nvidia a décidé de remettre tout à plat. Les lettres resteront devant, et l'on parle de GT 120 pour les 9500 GT, de GT 130 pour les 9600 GT, et de GTS 150 pour les 9800 GTX+. Le seul point commun de toutes ces cartes est qu'elles utiliseront des processeurs gravés en 55 nanomètres. Enfin, sauf les GTX 260 et 280 qui sont gravées en 65. Et si vous n'y comprenez rien, c'est que vous avez probablement une vie sociale.

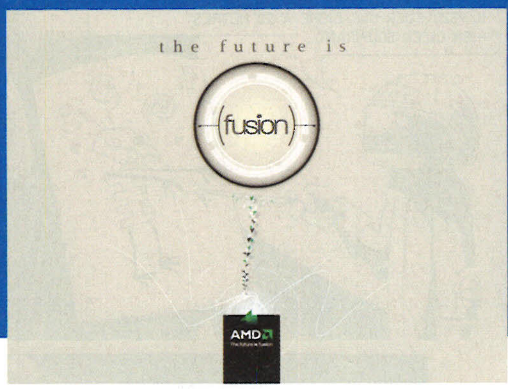


Pet cité: Deluxe

Pour accompagner les Core i7, Asus a dévoilé sa gamme de cartes mère X58. Celle qui a retenu notre attention est la P6T Deluxe. Refroidissement passif, six slots mémoire, huit SATA et trois slots PCI Express qui permettront de caser deux cartes graphiques double slot. Une version spéciale (comprenez plus chère) baptisée « OC Palm edition » sera livrée avec un nouveau petit appareil baptisé... OS Palm. L'idée du dispositif (un petit écran et quelques boutons) est de permettre d'overclocker sa carte mère dans toutes les situations en contrôlant directement le BIOS. En clair, c'est ce que nous réclamions lors de notre test de la Rampage Extreme. On n'a pas encore les prix, mais on prédit que le tout tournera autour des 180 euros. À noter aussi qu'Asus propose une P6T6 WS Revolution qui n'offre pas moins de six slots PCI Express. Parce que l'on n'a jamais assez de cartes graphiques, apparemment.



La 9800 GTX+, qui est une 9800 GTX overclockée, elle-même une 8800 GTS 512 overclockée, devient la GTS 150. Vous voyez que c'est clair!



Le futur d'AMD, c'est la fusion... Enfin sauf pour les usines...

The Foundry Company

C'est le nouveau nom d'AMD ou, plus exactement, d'un morceau d'AMD. Car ça y est, au moment où vous lirez ces lignes, AMD sera séparée en deux entités distinctes. Après avoir englobé ATI, le constructeur de CPU vert a créé une sous-société à laquelle il a vendu ses usines. AMD ne détient plus que 44.4 % de cette « Foundry Company » (un nom temporaire, au cas où vous ne l'auriez pas deviné), le reste appartenant à ATIC, filiale d'investissement technologique d'Abu Dhabi. Mudabala (la firme d'investissement qui possédait déjà 8 % d'AMD) voit sa part augmenter à 19.3 %. La bonne nouvelle est qu'AMD se débarrasse de ses dettes. Le fait de se séparer de ses usines, par contre, nous semble un peu inquiétant pour l'avenir du constructeur. Croisons les doigts.



La nouvelle usine new-yorkaise d'AMD, repoussée depuis des années, est sur le point d'être construite sous l'égide de la nouvelle société.

AMD Fusion!

Pendant qu'AMD se scinde en deux, le constructeur a lancé un petit utilitaire sympathique pour les joueurs. Il est baptisé Fusion, et est capable de vous aider à optimiser le fonctionnement de votre machine lorsque vous jouez. Cela va du contrôle de l'overclocking du processeur, de la carte mère et de la carte graphique, jusqu'à la coupure des services Windows inutiles. L'idée étant de maximiser la mémoire disponible et d'éviter qu'un processus à la noix se réveille et ne fasse ramer la machine. L'idée est particulièrement bonne et voir la liste des choses que l'utilitaire « éteint » sous Vista peut faire frémir (à l'idée que toutes ces cochonneries tournent en permanence). Un tas de bonnes idées donc, à condition de disposer d'un processeur AMD et d'une carte graphique ATI. Eh oui, il fallait bien qu'il y ait un bug dans ce logiciel...



Soit fort, Phenom, plus que trois mois à tenir avant la relève!

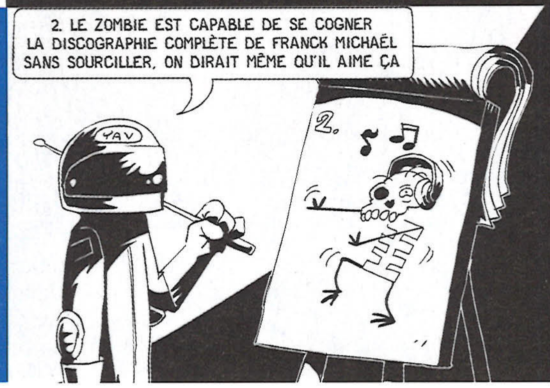
Deneb de Janvier

Bernard Lavilli... Ah, non, ça, c'était une chanson. On a de bonnes nouvelles en provenance de chez AMD, au milieu de son démembrement cataclysmique. Il s'agit du futur proche et des remplaçants des Phenom. Nom de code Deneb, fréquences prévues entre 2.8 et 3 GHz, 45 nanomètres, ils ne chaufferaient pas trop, ne causeraient pas de bugs, et seraient prévus pour le début du mois de janvier. Et peut-être même un peu plus tôt dans votre fidèle magazine, si vous êtes sages.

Ça coupe

Les réductions d'effectifs, ça n'est pas vraiment un sujet drôle. Pour la première fois de son histoire, Nvidia en a annoncé une. 360 employés à qui l'on souhaite de retrouver un travail rapidement. En plus de se séparer de près de 6.5 % de son effectif, le fabricant a lancé d'autres mouvements en interne pour se réorganiser et être plus efficace. Un des mouvements visibles pour nous sera la disparition dans les étals de certaines marques « partenaires » de cartes 3D. Il y en avait 24 (!) dans le monde, il n'y en aura plus que 19, soit encore 3 fois trop. Les noms ne sont pas encore confirmés, mais les rumeurs parlent d'Albatron, Biostar, Club3D, ECS et Foxconn. Tout cela arrive, bien entendu, après les histoires de puces défectueuses qui ont fait un peu de mal à l'image de la marque. Une note positive tout de même puisque, au milieu de tout ça, Nvidia pourrait avoir trouvé un nouveau partenaire assez sympathique à qui vendre ses chipsets.







Le design de l'écran est sympathique, mais le petit écran est définitivement... trop petit.

Bi-écran de pauvre riche

Sans un bi-écran, je me meurs! Voilà ce que j'ai retenu pour l'instant pour mon épitaphe. Parce qu'avoir deux écrans, c'est le bien. C'est même mieux quand on a deux fois le même écran, mais je pardonne à tous ceux qui ont une différence de moins de 6 pouces entre leurs écrans. Et c'est là que se situe mon problème avec le 2263DX de Samsung, un bi-écran tout en un, composé d'un 22 pouces et d'un petit 7 pouces. Ce « sous »-moniteur dispose d'une résolution à peu près correcte, 800 par 480. On peut le déplacer un peu partout autour du moniteur grâce à un bras articulé. Et à quoi cela sert-il? À placer votre messagerie instantanée pendant que vous jouez à un jeu, en gros. Avec les contraintes que cela impose du côté du dual screen. Globalement, on continuera à préférer un 2232BW ou un T220, toujours chez Samsung. Pour votre messagerie instantanée, vous pouvez plus simplement recycler un vieil écran ou un LCD 15 pouces d'entrée de gamme. Vous gagnerez largement en lisibilité.



Mais c'est quoi ce processeur qui arrive dans les dernières heures de notre bouclage ?

C'est quoi ? un contrôleur mémoire intégré

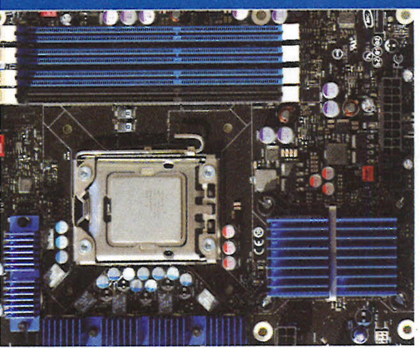
COMPLEXE ROUTIER

Derrière chaque grand processeur, il y a un grand chipset. Il est là pour l'épauler à tout moment et l'aider à gérer les tâches souvent triviales du quotidien. Encore mieux qu'un assistant personnel en fait. Enfin ça, c'était avant le drame...

C_Wiz



AMD pourra se vanter d'avoir été le premier à utiliser les contrôleurs mémoire intégrés dans ses Athlon 64 et Phenom.



Sur les cartes mère Phenom et Core i7, le processeur se retrouve au milieu du chipset (sous le bloc bleu à droite) et de la mémoire (en haut).

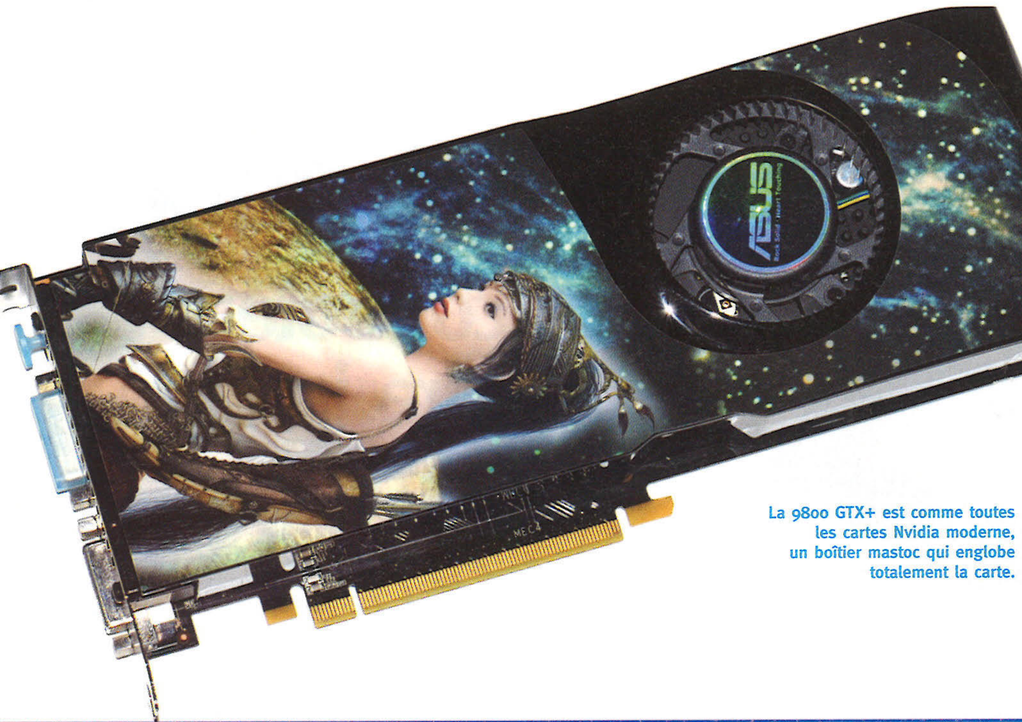
Si l'on dit souvent que le processeur est le cœur du PC, dans la pratique c'est plutôt un cerveau qu'autre chose. Car celui qui s'occupe de faire communiquer le reste des composants à l'intérieur de votre machine, c'est le chipset. L'équivalent informatique d'un rond-point qui est relié directement à votre mémoire, votre carte graphique et votre CPU. Et aussi indirectement à tout le reste (carte son, réseau, etc.).

Infra-structure

Il y a une raison pour laquelle la majorité des carrefours de nos routes sont des ronds-points. Certains disent que c'est parce qu'ils font baisser les accidents. C'est surtout parce qu'ils permettent de fluidifier le trafic en donnant une chance à peu près égale à tout le monde de les franchir. Bien entendu, il y a parfois de la triche, quelques voies d'entrées étant plus larges que d'autres. C'est que certains types de trafic sont un peu plus importants que les autres, comme par exemple celui avec la mémoire. Car sans celle-ci, un processeur n'est qu'une bête machine à calculer, à peine capable de poser une retenue. Avec un contrôleur mémoire classique, le CPU doit envoyer ses demandes, traverser le rond-point du chipset et prendre la voie rapide qui le relie à la mémoire. Pour le retour, c'est le chemin inverse. Et cela bouchonne sévèrement sur la fin du parcours. Les données de la mémoire doivent faire la queue avec le reste du monde.

Voie prioritaire

L'idée d'intégrer le contrôleur à l'intérieur du processeur a donc une conséquence simple. Une route directe et exclusive pour le relier à la mémoire. Sur le papier, c'est censé résoudre tous les problèmes du monde. Dans la pratique, cela permet de maximiser la quantité de données qui circulent, ce qui n'est qu'un des problèmes. De nos jours, c'est surtout le temps de parcours qui compte. On ne peut pas agir sur la vitesse de transfert, qui est fixée par le type de mémoire que l'on installe. Ni sur la longueur de la route (elle est fixée par la taille des pistes sur la carte mère). Jusqu'ici, AMD avait l'avantage d'avoir le chemin le plus court et ce, depuis un bail. Depuis les Athlon 64 et jusqu'aux Phenom, leurs puces ont un contrôleur mémoire intégré. Une bonne idée qu'Intel a copiée pour leur prochaine génération de processeurs, les Core i7. Égalité, donc ?
Dans les détails de l'implémentation, certaines choses divergent. Intel a choisi d'écouter ce conseil que l'on donne souvent aux gens qui arrivent en retard aux rendez-vous : pour être à l'heure, il suffit de partir plus tôt. Anticiper ses besoins, c'est sur ce point que vont se battre les prochaines générations de processeurs de nos deux compères... comme nous vous l'expliquerons le mois prochain !



La 9800 GTX+ est comme toutes les cartes Nvidia moderne, un boîtier mastoc qui englobe totalement la carte.

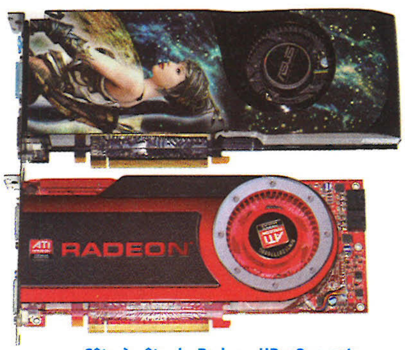
GeForce 9800 GTX + et Radeon HD 4870 1 Go

DÉCLINAISONS

Oh, des regrets, des regrets, des regrets, des regrets. Cette chanson d'Alain Souchon résume parfaitement les deux cartes qui nous occupent aujourd'hui. Deux cartes graphiques qui tentent de compenser les faiblesses de leurs premières versions. De quoi nous intéresser?

C_Wiz





Côte à côte, la Radeon HD 4870 est significativement plus courte que la carte de Nvidia, alors qu'elle est pourtant plus performante.

Quand on crée une carte graphique, on est obligé de faire des choix. Enfin quand je dis « on », je ne parle pas de vous et moi, mais des ingénieurs de Nvidia et d'ATI. Ils ont un tas de trucs à faire peser dans leur balance virtuelle, de la quantité de mémoire à la taille des cartes, sans oublier le bruit, la chaleur dissipée et la consommation qui découlent des fréquences choisies. Il faut donc faire des choix, et comme on dit...

On ne peut pas plaire...

À tout le monde! Déjà parce que nous n'avons pas tous les mêmes écrans. Avant, tout était plus simple. Quand on avait tous des écrans cathodiques, on pouvait changer la résolution à la volée. Un jeu trop gourmand? On réduisait la résolution! C'était diaboliquement pratique. De nos jours, avec les écrans LCD, c'est toujours possible, mais cela marche beaucoup moins bien. À cause du fonctionnement même de ces écrans qui sont composés d'une matrice de pixels. Ils sont faits pour une résolution et une seule. Et s'il est possible d'interpoler, généralement, c'est très moche. Jouer à la moitié de la résolution peut être une solution, mais l'on perd grandement en détail.

Pour piloter un écran, il y a deux recettes qui doivent aller de concert. La quantité de mémoire et la puissance de calcul. Prenons le cas de la quantité de mémoire. Deux critères font varier ce que demandent les jeux. La résolution de votre écran (et donc sa taille), et le niveau d'anti-aliasing appliqué. Quand on dépasse le seuil « critique », il faut sortir de la mémoire de la carte 3D et utiliser un bout de la mémoire de votre PC. Ce qui, pour un tas de raisons, est très lent.

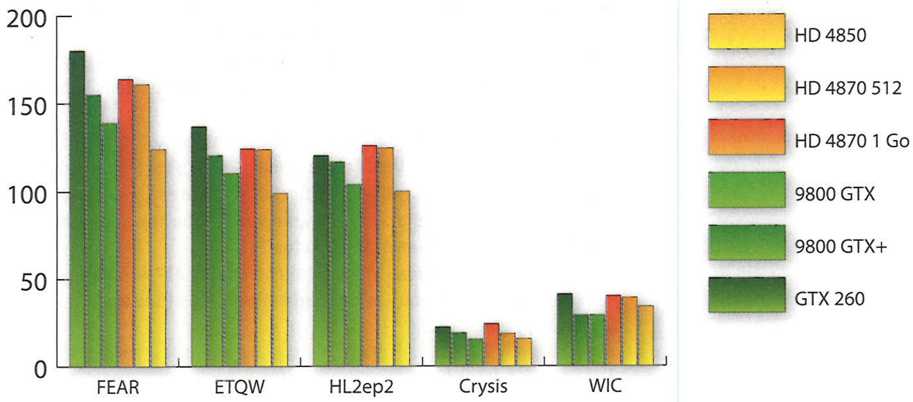


Ah bah oui, il y a un "+" dessus...

Juste ce qu'il faut

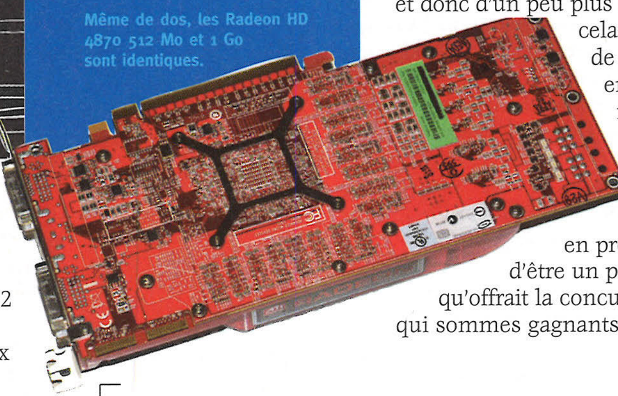
Généralement, avec 512 Mo de mémoire, on vit parfaitement bien dans la quasi-totalité des jeux si l'on a un écran 22 pouces. C'est au-delà que ça se complique, en 1920 par 1200 et 2560 par 1600, des jeux vont vouloir utiliser trop de textures et trop de « buffers » pour placer leurs images. À cause de cela, dans GRID, une 4870 classique est trois fois plus lente par exemple sur un 30 pouces que sur un 24 pouces! Alors qu'elle ne manque pas vraiment de puissance brute. C'est pour ces gens riches qu'ATI nous propose aujourd'hui une version 1 Go de sa Radeon HD 4870.

Autant vous dire que du côté des nouveautés, cela va



Performances dans les jeux en 1920 par 1200, sans anti-aliasing.



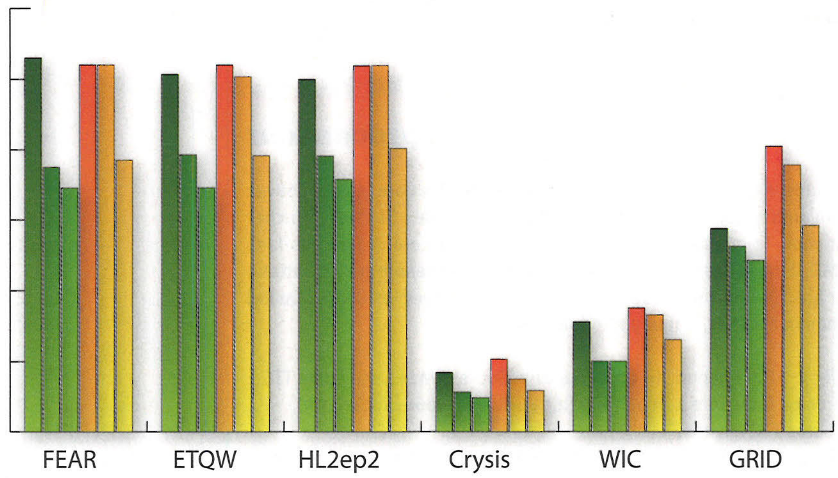


Même de dos, les Radeon HD 4870 512 Mo et 1 Go sont identiques.

être court. La carte est strictement identique à un modèle 512 Mo. Les 8 puces de 64 Mo de GDDR5 ont été remplacées par 8 puces de 128 Mo. Et c'est tout. Mêmes fréquences, même longueur de carte (22 cm), et même système de refroidissement. On ne s'attendait donc à rien de magique sauf dans des jeux limités pas la mémoire. Bizarrement, on voit tout de même des petits gains ici ou là, de l'ordre de quelques pourcents par rapport à une 4870 classique à 512 Mo de Ram. Le système de gestion de la mémoire est très complexe chez ATI, et c'est une des conséquences. Dans GRID sur un écran 30 pouces, on fait plus que doubler les performances, ce qui est ce pour quoi cette carte est faite.

Et les fréquences ? On vous le disait un peu plus tôt, deux recettes font les performances, la quantité de mémoire et la puissance de calcul. Pour la 9800 GTX+, Nvidia s'est attelé au second problème. La 9800 GTX était jusqu'ici devancée par une Radeon HD 4850. Nvidia a donc boosté les fréquences de sa carte dans le but de remonter un peu ses performances. On a droit à 60 MHz de plus sur le GPU, et 150 MHz de plus sur les unités de calcul.
Cela permet de faire monter les performances quand la mémoire n'est pas le facteur limitant. En gros, on trouve de 5 à 10% de gains sur un 22 pouces, ce qui est plutôt assez bien. Physiquement par contre, la carte est là aussi strictement identique aux 9800 GTX qu'elle remplace. Cela n'est pas très surprenant, je sais. Elle a l'avantage d'être relativement silencieuse, sa taille est par contre plus imposante que les nouvelles offres d'ATI : 26 centimètres de long. Elle rentre en théorie dans tous les boîtiers, il faut par contre faire attention de ne pas buter dans des ports Serial ATA par exemple.

À la caisse Reste la question de savoir où ces nouvelles venues s'intercalent dans la grande hiérarchie du monde de la carte 3D. Globalement la 9800 GTX+ se bat avec la 4850, elle est généralement un peu au-dessus, sauf dans GRID. Elle est aussi un tout petit peu plus chère puisque si l'on trouve des Radeon HD entre 140 et 150 euros, les 9800 GTX+ se négocient entre 160 et 170 euros. En clair, les cartes sont toutes les deux correctement positionnées, et si vous vous intéressez à elles, votre budget et votre religion graphique feront la différence, il n'y a pas vraiment de mauvais choix. Pour la 4870, on passe de 210 à 250 euros environ pour le modèle 1 Go. Cela la met en face de la version actuelle de la GeForce GTX 260 qui présente des performances assez proches. Il manque dans notre comparatif de déclinaison une troisième carte modifiée. Car au moment où nous écrivons ces lignes, Nvidia vient d'annoncer une nouvelle version de la GeForce GTX 260. Cette v2 peut nous faire penser à la seconde version des 8800 GTS par exemple : on a droit à un peu plus d'unités de calcul (on passe de 192 unités à 216), et donc d'un peu plus de puissance. Globalement, cela donnerait un gain de 5 % de performances, ce qui ne met pas en péril les 4870. La bonne nouvelle que l'on peut tirer de ce comparatif, c'est que nos deux compères les constructeurs ont profité de cet automne pour renforcer leurs lignes de cartes en proposant des produits capables d'être un peu plus compétitifs face à ce qu'offrait la concurrence. Dans l'histoire, c'est nous qui sommes gagnants.



Performances sous les jeux en 1920 par 1200 avec anti-aliasing 4x

Note : Pour Crysis, nous indiquons les scores en 1680 par 1050.

top HARD

Ça sent les fêtes, vous ne trouvez pas ? C'est le moment de sortir sa calculatrice et d'affûter son budget. Elle ne va pas se faire toute seule votre nouvelle config. Enfin sauf si vous demandez à votre assembleur de la monter pour vous, mais franchement, sans risque de tout casser, où est le plaisir ?

C_WIZ

Le moniteur

Pas beaucoup de mouvements du côté des moniteurs, les modèles de Noël n'ont pas encore débarqué chez les revendeurs. La nouveauté va être le rétro-éclairage à LED, qui en plus d'offrir une meilleure luminosité, permet d'avoir un peu plus de couleurs qu'avec les néons classiques. Le prix des LED est en train de chuter donc les tarifs devraient être honnêtes, même s'il faut se méfier : les constructeurs de téléviseurs seront livrés avant nous. Aucune justice.

Config 1 : 19 pouces LCD Samsung 931BW (16/10e), environ 190 euros TTC ou 19 pouces LCD Viewsonic VA1912W-4 (16/10e), environ 170 euros TTC.
Config 2 : 20 pouces LCD BenQ FP202w (8 ms, 16/10e), environ 199 euros TTC ou 20 pouces LCD Viewsonic 2030 WM (5 ms, 16/10e), environ 240 euros TTC.
Config 3 : 22 pouces LCD Viewsonic 2255WM (5 ms 16/10e), environ 300 euros TTC, ou 22 pouces LCD Samsung 2232BW (2 ms, 16/10e), environ 260 euros TTC.

Le processeur

283 euros. À la louche, c'est le prix du moins cher des Core i7, vous pouvez même mettre 300 euros de côté, l'inflation, tout ça... Si c'est trop cher pour vous, la question est réglée : restez sur les Core 2. Pour les fans d'AMD, il y a de l'espoir avec les remplaçants des Phenom que l'on attend pour bientôt. Un truc qui devrait parvenir à lutter avec les Core 2. Quand le chemin est long, il faut y aller pas à pas.

Config 1 : AMD Phenom X4 9750 (2,4 GHz/Socket AM2+), 150 euros TTC environ ou Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 GHz/FSB 1066/Socket 775), 100 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Phenom X4 9850 (2,5 GHz/Socket AM2+) 180 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 GHz/FSB 1333/Socket 775), 160 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Phenom X4 9950 (2,6 GHz/Socket AM2) 210 euros TTC environ, ou Intel Core 2 Duo E8600 (3,33 GHz/FSB 1333/Socket 775), 210 euros TTC environ.

Le refroidissement

Pour l'instant, tout le monde travaille d'arrache-pied pour nous construire des radiateurs compatibles avec les nouveaux Core i7. La messe semble dite pour nos Core 2 actuels : le socket des Core i7 étant significativement plus gros (et rectangulaire), il va falloir tout changer. En attendant que Thermalright et Noctua nous proposent leurs offres, les premiers acheteurs des Core i7 devront se contenter de ce qui est dans la boîte.

Processeurs : Thermalright Ultra-120 Extreme (Socket 775/AM2+), environ 50 euros TTC + Ventilateur Noctua NF-S12 (120mm), environ 18 euros TTC ou Noctua NH-U12P (Socket 775/AM2+), environ 60 euros TTC.ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.
Carte graphique : Zalman VF1000 (tous modèles ATI/Nvidia), environ 40 euros TTC ou Thermalright HR-03 Plus (fanless), environ 45 euros TTC.

La Ram

Soixante et onze euros pour 2 Go de DDR3 1333 MHz en CAS 9, c'est ce que proposent certains revendeurs en ligne. La moyenne est dans les 80 euros, ce qui est plutôt peu cher pour de la mémoire sacrément rapide. Pas besoin d'aller dépenser des fortunes pour de la CAS 7, la différence de performances étant infinitésimale. 4 Go pour jouer, c'est un luxe qui ne sert pas vraiment si vous n'avez pas de système d'exploitation 64 bits.

Configs 1 et 2 : 4 Go de DDR2-SDRAM PC6400 (2 x 2 Go, 800 MHz, CAS 5), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR3-SDRAM PC10800 (2 x 1 Go, 1333 MHz, CAS 9), environ 80 euros TTC.

La carte vidéo

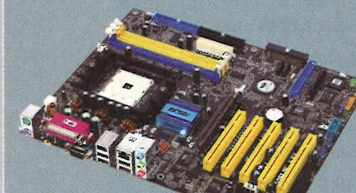
On n'a pas vraiment essayé de mettre des prix qui se correspondent pour nos trois configs entre Nvidia et ATI. Tout simplement parce que chaque constructeur est à l'aise sur une gamme de prix différente. Dans le lot, vous avez droit à toute une gamme de prix à choisir en priorité en fonction de la taille de votre écran. Une GeForce GTX 280 sur un 19 pouces, c'est gâché, et une Radeon HD 4670 sur un 30 pouces, ce n'est guère mieux.

Config 1 : ATI Radeon HD 4670 512 Mo (PCI Express), environ 70 euros TTC, Nvidia GeForce 8800 GT 512 Mo (PCI Express), environ 100 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon HD 4850 512 Mo (PCI Express), environ 150 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 260 896 Mo (PCI Express), environ 250 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon HD 4870 512 Mo (PCI Express), environ 240 euros TTC, Nvidia GeForce GTX 280 1024 Mo (PCI Express), environ 380 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Plus bleu que le bleu de tes laseeerrrs. O.K., la chanson, ce n'est pas mon fort, mais peu importe : les lecteurs de Blu-Ray se vendent en combo avec des graveurs de DVD pour des prix relativement modiques. De quoi profiter avec joie de films en haute définition. Car, soyons honnêtes, un DVD sur un écran 22 pouces, c'est comme regarder une VHS sur une télé moderne. Il faut dire oui au progrès !

Configs 1 et 2 : Graveur de DVD+/-RW 18X double couche Nec AD-7170S (Serial ATA), environ 30 euros TTC.
Config 3 : Combo Graveur DVD+/-RW 12X et Lecteur Blu-ray Pioneer BDC-S02 BK (Serial ATA), environ 110 euros TTC.

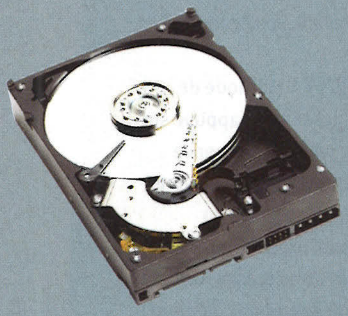



La carte mère

C'est dur d'acheter de la DDR2 en 2008. Parce que l'on est bientôt en 2009, et qu'en 2009, on achète du neuf. Et donc de la DDR3 qui va quand même un poil plus vite. Il faut donc s'équiper d'une carte mère adaptée. On peut partir sur les mêmes modèles que ceux ci-dessous, il faut juste rajouter un 3 au bout des références. La P5K devient P5K3, et la P5Q devient P5Q3. Et si vous vous demandez pourquoi les versions DDR2 ne finissaient pas par un 2, vous avez probablement beaucoup trop de temps libre.

Config 1 : Gigabyte MA78GM S2H (AMD 780G/Socket AM2+), environ 80 euros TTC ou Gigabyte GA-P35-DS3 (Intel P965/Socket 775), environ 85 euros.
Config 2 : MSI K9A2 Platinum (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 130 euros TTC ou Asus P5K (Intel P35/Socket 775), environ 90 euros.
Config 3 : Asus M3A32-MVP Deluxe (AMD 790 FX/Socket AM2+), environ 160 euros TTC ou Asus P5Q3 Deluxe (Intel P45/Socket 775), environ 175 euros.

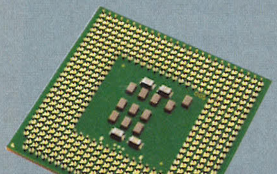
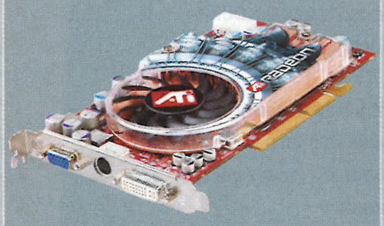




Le disque dur

Parfois, on se dit que l'on n'a pas de bol. Genre quand on crame deux disques durs Samsung en moins d'une année d'intervalle. Comme la totalité des revendeurs que l'on a contactés nous ont indiqué que je n'avais juste pas de bol, et que les statistiques de fiabilité de ces disques sont au contraire très bonnes, on va quand même vous les conseiller, au milieu des autres bonnes marques que sont Seagate, Western Digital et Maxtor, plutôt dans cet ordre.

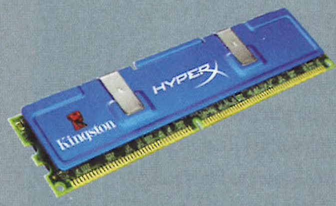
Config 1 : 400 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 60 euros TTC.
Config 2 : 500 Go (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 80 euros TTC.
Config 3 : 1 To (7200 trs/min, Serial ATA II, cache 32 Mo), environ 100 euros TTC.

Le boîtier

La vie est mal faite. Voyez-vous, j'adore le design externe du P182 d'Antec. C'est beau, c'est fermé, et ça ne fait pas de bruit. Par contre, à l'intérieur, c'est excessivement moche, la séparation entre l'alimentation et le reste du boîtier est une hérésie par exemple. Qui coupe les doigts. Du coup, l'intérieur des Nine Hundred et Twelve Hundred d'Antec frise la perfection. Mais quelle mocheté à l'extérieur pour ces boîtiers. Si cela ne vous gêne pas de cacher votre tour, regardez du côté de ces deux-là en lieu et place du P182.

Configs 1 et 2 : CCooler Master Mystique RC-632S (ATX, livré sans alimentation, 4 baies disque dur), environ 80 euros TTC.
Config 3 : Antec P182 (ATX, livré sans alimentation, 6 baies disque dur), environ 120 euros TTC.




L'alimentation

Pas besoin d'aller chercher trop loin dans les alimentations, 400 à 500 watts suffisent amplement pour 99% des PC de joueurs. Du côté des marques, vous pouvez aussi regarder vers la Straight Power de BeQuiet, au même prix que la Fortron. Pour la Seasonic, vous avez la même dans les gammes HX de chez Corsair, qui sont parfois un peu moins chères que leur clones chez Seasonic. Attention, par contre, les VX de chez Corsair ne valent pas les HX...

Config 1 : Fortron ATX FSP400-60GLN (400 W), environ 60 euros TTC.
Configs 2 et 3 : Seasonic S12-500HT (500 W), environ 110 euros TTC.

Lexique

Ensemble de mots que personne ne saisit et dont le sens devient clair grâce à un assemblage de termes qui sont, eux, complètement limpides. Vous comprenez?

ADD-ON : Extension apportant du nouveau contenu pour un titre.

BOT : Abréviation de « robot » qui indique les personnages au quotient intellectuel à deux chiffres dirigés par l'ordinateur. Voir aussi PNJ.

BLUR : Effet graphique qui rend l'affichage flou. Très efficace pour décupler les sensations d'accélération d'une voiture ou simuler les méfaits de l'alcool sur un héros numérique. Cela dit, des petits malins s'en servent pour cacher les faiblesses de leur moteur.

CAPTURE THE FLAG : Mode de jeu dans lequel les deux équipes opposées doivent ramener le drapeau adverse dans leur camp pour marquer un point.

CASUAL GAMER : Joueur occasionnel qui s'éclate sur des jeux de temps à autre. Terme trop souvent utilisé de manière « insultante » pour indiquer un joueur nul.

CRACK : Fichier que vous n'êtes pas supposé utiliser puisqu'un crack sert à contourner les programmes de sécurité d'un jeu commercial. Certains malotrus utilisent des cracks pour jouer à des jeux qu'ils n'ont pas payés. Honte à eux !

DEATHMATCH : Mode multijoueur chacun pour sa tronche dans lequel il faut abattre tous ces adversaires.

DPS : Dégâts Par Seconde. Terme souvent utilisé dans les jeux de rôle online. Plus votre DPS est élevé, plus les femmes seront à vos pieds et crieront votre nom.

ESPORT : Electronic Sport. Désigne le côté compétition professionnelle de jeux vidéo.

FPS : First Person Shooter. Terme désignant les jeux de tir en vue à la première personne comme Quake ou Half-life.

GAMEPLAY : Terme signifiant la prise en main et la jouabilité d'un titre.

GAME DESIGNER : Personne au métier bien compliqué, chargée de définir les lignes directrices d'un jeu. L'univers, le scénario, et surtout le gameplay, à la base, tout vient de lui.

GEEK/GEEKETTE : Personne introvertie qui reste scotchée devant un ordinateur et qui est fan de gadgets inutiles. Pour votre entourage, choisissez plutôt : personne accro aux nouvelles technologies, ça sonne mieux.

GRIND : Terme particulièrement utilisé dans les jeux de rôle en ligne qui désigne l'action de tuer des monstres à la chaîne ou à faire quête sur quête, dans le but de gagner de l'expérience le plus vite possible.

GROS BILL OU GROSBILL : Joueur de RPG qui cherche à rendre son personnage puissant au détriment de l'aspect roleplay du jeu. « Ce qui compte dans la vie, c'est d'avoir une grosse épée ».

HACK AND SLASH : Genre de jeu dans lequel on incarne un personnage avec peu de matière grise et beaucoup de muscles prêt à taper sur des monstres durant des heures : Diablo, Titan Quest, Hellgate...

HUD : Head Up Display. Il s'agit de l'interface affichant des informations indispensables : la santé de votre personnage, son nombre de munitions... Les infos à regarder du coin de l'œil pour éviter d'être en train de recharger au moment où un ennemi vous tombe dessus.

I.A. : Intelligence Artificielle. Qualité d'adaptation et degré d'intelligence des Bots et PNJ.

JCJ : Joueurs contre Joueurs. Voir PvP.

JDR : Jeu de rôle comme The Witcher, Oblivion, Neverwinter Nights... Voir également RPG.

LEVEL DESIGNER : Personne qui crée et agence les environnements pour qu'ils collent parfaitement au gameplay et qu'ils soient le plus plaisant possible.

LOCALISATION : Adaptation d'un jeu à un marché étranger. Localiser un jeu revient en gros à traduire ses textes et à doubler les voix des personnages.

MAP : Le terme Map (carte) est principalement utilisé pour indiquer un environnement choisi par des joueurs lors d'affrontements dans un FPS ou RTS.

MOD : Programme qui modifie l'aspect et/ou le gameplay d'un jeu dont il reprend le moteur. Par exemple, Counter-Strike est un mod pour Half-Life qui change toutes les règles du soft original.

Noob, NOOB : Si vous ne savez pas ce que signifie noob, vous en êtes un. Allez voir la définition sur Newbie.

NEWBIE : Abréviation de New Beginner. Désigne un joueur débutant. Souvent utilisé de manière péjorative. Sale noob, va !

PATHFINDING : Capacité d'un PNJ à se diriger efficacement d'un point A à un point B en évitant de se manger un mur ou de se noyer dans la rivière.

PING : Mesure le temps de réponse entre le client et le serveur pour les jeux online. Plus le Ping est élevé, plus vous aurez de lag. Tant que personne ne vous traite de HPB (High Ping Bastard), tout va bien.

PNJ : Personnage non Joueur. Personnage incarné par l'ordinateur. La version anglaise NPC (No Playable Character) est également souvent utilisée.

PVE : Player versus Environment. Phase de jeu où les joueurs affrontent des créatures contrôlées par l'ordinateur.

PVP : Player versus Player. Phase de jeu dans lequel les joueurs s'affrontent. Voir également JcJ.

QUICK TIME EVENT : Méthode de gameplay qui permet, après avoir appuyé sur la touche adéquate, de voir une séquence mettant en scène le personnage du jeu dans une action prévue pour être jouée à un moment défini. Shenmue, produit par Yu Suzuki chez Sega, est le titre reconnu comme avoir instauré ce type de gameplay. Même si on peut dire que Dragon's Lair en faisait presque autant à son époque (1983)...

RPG : Role Playing Game. Voir JdR.

RTS : Real Time Strategy. Voir STR.

RUSH : Tactique qui implique d'attaquer très rapidement son adversaire. Utilisée principalement dans les RTS.

SDK : Software Development Kit. Outils permettant aux développeurs de créer des applications.

SKILL : Signifie compétence. Terme utilisé pour désigner les pouvoirs d'un personnage ou l'habileté d'un joueur. Un joueur qui a du skill est un bon joueur.

SPAWN : Indique l'action de renaître. Lorsque votre personnage re-spawn, il réapparaît à un point précis.

STAND ALONE : Désigne une extension/add-on d'un jeu qui peut être installé et joué sans le titre d'origine.

STR : Stratégie Temps Réel comme StarCraft, Age of Empires ou Command & Conquer.

TANK : Désigne un personnage dont le rôle est d'encaisser un maximum de dégât pour protéger ses compagnons.

TPS : Télévision par Satellite ou plutôt dans notre cas Third Person Shooter. Jeux de tir à la troisième personne comme GTA, Gears of War...

Lexique

VIDÉOS

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+ VIDÉOS: VBEAN VMOTO VEXTREME... au 81122 (VMOTO au 81122)
+950 VIDÉOS: VIDEOS au 81122

- NEW! 447 350 Scarface: Mafiosi
- NEW! 447 351 MTV Jackass: Des plongeons hallucinants
- NEW! 447 352 Attention à votre écran!
- NEW! 447 353 Teddy l'ours tueur!
- 447 354 Mr Bean: Coincé dans votre mobile!
- 447 355 Tuning et jolies filles!

SONNERIES

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 81122 (Halloween au 81122)
+ SONNERIES: SAMOUR SCINE SDANCE SDISCO SHYMNE SITALIE SLATINO SMETAL SPAILLARD SPOP SRAI SRAP SROCK... au 81122 (SRAI 81122)
+9000 SONNERIES: SON au 81122

RAP, RNB
- À fleur de toi....447 356
- American boy....447 357
- Assassin de la police 447 358
- Au coeur de la rue 447 359
- Beggin'....447 360
- Breakin' dishes NEW 447 361
- C'est chelou....447 362
- Disturbia....447 364
- Entre toi et moi 447 593
- Façon Sex....447 365
- Garçon....447 366
- Halla Halla....447 594
- I can feel you NEW 447 367
- Jeunesse France 447 368
- Les cités d'or....447 369
- Lettre du front..447 370
- Magic NEW....447 371
- Marly Gomont....447 372
- Molotov 4....447 373
- Parle à ma main 447 374
- Run the show....447 375
- U ain't him NEW...447 376
- What you got NEW 447 377

POP, ROCK
- 7 Things NEW....447 378
- Allo le monde!..447 379
- H&M 2008 NEW....447 380
- I kissed a girl....447 381
- Look at me NEW...447 382
- Pull shapes NEW...447 383
- Relax....447 384
- S.O.S....447 385
- Starlight....447 386
- Try to think about me NEW 447 387
- Virgin mobile NEW 447 388
- White winter hymnal NEW 447 389

MÉTAL, HARD ROCK
- Back in black....447 390
- Hell bells....447 391
- Highway to hell 447 392
- Lonely day....447 393
- Thunderstruck....447 394
- What I've done 447 395

VARIÉTÉS
- Si tu pouvais fermer ta gueule NEW 447 396
- Allumer le feu....447 397
- C'est ma Terre....447 398
- Dégénération....447 399
- Hallelujah....447 400
- I need a kiss NEW 447 401
- J'ai demandé à la lune 447 402
- L'amour et la violence NEW 447 403
- Comédie musicale le Roi Lion NEW 447 404

VARIÉTÉS (suite)
- Les lacs du Connemara 447 595
- On s'attache....447 405
- Plus près des étoiles 447 406
- Rayon de soleil..447 407
- Roche NEW....447 408
- Toi + Moi....447 409
- Viens NEW....447 410

DANCE, ELECTRO
- À cause des garçons 447 411
- Alive....447 412
- C'est beau la bourgeoisie 447 413
- Biloute! Monte l'son! 447 415

TOP!
TOP au 81122: top permanent!
- Rayon de soleil 447 417
- Beggin'....447 418
- Toi + Moi...447 419
- C'est beau la bourgeoisie 447 420
- Zouglou dance 447 421
- Disturbia....447 422
- Hallelujah. 447 423
- Si tu pouvais fermer ta gueule 447 424
- C'est ma Terre 447 425
- I kissed a girl 447 426

- NCIS....447 427
- Dr House....447 428
- Cold Case..447 429

- Hot summer night 447 416
- La puerta del cielo NEW 447 430
- No stress....447 431
- Now you're gone 447 432
- One desire....447 433
- Relax, take it easy 447 434
- Thrill factor NEW 447 435
- Wash my world 447 436

ZOUK, REGGAE
- Décalé gwada....447 437
- Remedios NEW....447 438
- Zouglou dance..447 439

ITALIE, LATINO
- La Camisa Negra 447 440
- Sara perche ti amo 447 441
- Ti amo....447 442

CINÉ, TV
- 24h-Musique de Jack Bauer 447 443
- 24h-Sonnerie CTU 447 444
- Amicalement vôtre 447 445
- Benny Hill....447 446

CINÉ, TV (suite)
- Bob l'éponge....447 447
- Cold Case....447 448
- Dr House....447 449
- Dr House (US)-Teardrop 447 450
- Dragon Ball GT..447 451
- Dragon Ball Z....447 452
- Dragon Ball Z-Chala head chala 447 453
- Full metal alchemist 447 454
- Ghost....447 455
- Grey's anatomy 447 456
- GTO....447 457
- Il était une fois dans l'ouest 447 458
- James Bond....447 459
- John Rambo....447 460
- L'exorciste....447 461
- La 7ème compagnie 447 462
- La panthère rose 447 463
- La soupe aux choux 447 464
- Le bon, la brute et le truand 447 465
- Le Parrain....447 466
- Le seigneur des anneaux 447 467
- Les aventures de Rabbi Jacob 447 468
- Les Experts (CSI)-Miami 447 469
- Les frères Scott..447 470
- Les Simpson....447 471
- Les tontons flingueurs 447 472
- Midnight Express 447 473
- Mission Impossible 447 474
- Naruto....447 475
- Naruto-Go....447 476
- NCIS....447 477
- Pirates des Caraïbes 3 447 478
- Prison Break S1..447 479
- Pulp Fiction....447 480
- Requiem for a dream 447 481
- Resident evil....447 482
- Rocky III-Eye of the tiger 447 483
- Scarface....447 484
- Sex & the City la série 447 485
- Top Gun....447 487

PUBS TV
- Axe-Bom chicka wahwah 447 488
- Gaz de France Suez 08 NEW 447 489
- IPod Nano Chromatic NEW 447 490
- iTunes-Viva la vida 447 491
- Kenzo Power NEW 447 492
- 501 Levi's 08 NEW 447 493
- Numéricable-D.A.N.C.E. 447 494
- Shalimar NEW....447 495

BRUITAGES, FÊTES
- Bali Balo....447 496
- J'ai la... qui colle 447 497
- Sirène de police américaine 447 498
- Sonnerie vieux téléphone 447 499

HYMNES, RÉGIONS
- Hymne Basque...447 596
- Hymne Breton....447 500
- Hymne Corse....447 501
- Hymne France-La Marseillaise 447 502
- Hymne Italie....447 503
- L'internationale 447 505
- Le chant des partisans 447 506

BRUITAGES MP3

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+850 BRUITAGES: BRUITAGES au 81122
NOUVEAU! QUALITÉ Hi-Fi MP3

- Bébé qui rigole... 447 507
- Bébé se marre.... 447 508
- Bruit de mixeur NEW 447 509
- Bruits de cochons NEW 447 510
- Bruits érotiques. 447 511
- Cris de chauve-souris NEW 447 512
- Fou rire de bébé 447 513
- Hommage militaire (Clairon) NEW.... 447 514
- Message d'aéroport " Un texto..."....447 515
- Mitrailleuse lourde 447 516
- Moteur de Ferrari 447 517
- Moteur de moto 447 518
- Perroquet NEW.... 447 519
- Sirène de police 447 520
- Star Wars-Combat au sabre laser.... 447 521
- Téléphone des années 30 NEW.... 447 522
- Ton téléphone te parle NEW.... 447 523
- Vieux téléphone 447 524
- "Allo! Ici la gendarmerie!".... 447 525
- "Allo, quoque ch'est qu'te berdoules?" (Ch'ti) NEW 447 526
- "Décroche biloute! " (Ch'ti) NEW.... 447 527
- "Décroche ou j'le pète!" (hystérique).... 447 528
- "Décroche!" (Mafieux).... 447 529
- "Décroche, vite, allez! Ah, trop tard..." 447 530
- "Dicroche mon fils, c'i ta mère" 447 531
- "Je réponds pas aux cons..." 447 532
- "Mais décroche!!" (hystérique).... 447 533
- "Moi j'ai un texto" (Moqueur).... 447 534
- "Ouvrez, police!" 447 535
- "Quand té va din'ch'nord, tu brais deux fois..." (Ch'ti) NEW 447 536
- "T'as un texto" (Hystérique) NEW... 447 537
- "Wesh ma couille! Bien ou bien?".... 447 538

PRÉNOMS

TÉLÉCHARGER: Référence+Prénom au 81122
(447539MELISSA au 81122)
+850 LOGOS PRÉNOMS: PERSOS au 81122





JEUX MOBILE

TÉLÉCHARGER PAR SMS: Envoyez la référence au 83111
TÉLÉCHARGER PAR TÉLÉPHONE: Composez le 0899 706 222
RECHERCHE LIBRE: Titre au 83111 (Saints Row 2 au 83111)
+ JEUX: JACTION JARCADE JBRIQUE JCARTES J3D JMOTO JCOURSES JGUERRE JCEREBRAL... au 83111 (J3D au 83111)
+1600 JEUX MOBILE: JEUX au 83111*

persomobiles

81122* 0899 706 222*
www.Persomobiles.fr Gallery: PERSO au 31313*

COMMENT TÉLÉCHARGER?

SMS> Envoyez par sms la référence au 81122
Exemple: 447428 au 81122 pour la sonnerie Dr House.
TÉL> Appelez le 0899 706 222 et laissez vous guider



LOGOS & ANIMÉS

TÉLÉCHARGER: Référence au 81122 ou 0899 706 222
+LOGOS: LAMOUR LANIMAUX LARABE LBEBES LBLING LDELIRE LDRAPEAUX LHORREUR LNANAS LNEONS LTUNING... au 81122 (LBLING au 81122)
+7600 LOGOS: LOGOS ou ANIMES au 81122



BULLETIN D'ABONNEMENT

A retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
JOYSTICK - Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

PAIEMENT PAR PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

❑ Je m'abonne par prélèvement à Joystick au prix de **10,50 €** par trimestre (3 n°) au lieu de 20,85 €* — EP12

OU

PAIEMENT ANNUEL 13 NUMÉROS / 1 AN

❑ Je m'abonne pour 1 an – 13 n° à Joystick au prix de **45,50 €** au lieu de 90,35 €* — E212

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse*: ....

Code Postal*: |_|_|_|_|_| Ville*: ....

Adresse email*: ....

Tél fixe*: .... Tél portable*: ....

Date de Naissance* : |_|_| |_|_| |_|_|_|_| (*) Champs obligatoires

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PS2 ❑ PS3 ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ DS Nintendo ❑ Wii ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ Game Boy Advance

De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

❑ OUI, je souhaite être informé des nouveautés et des offres promotionnelles de Future France et de ses partenaires.

MODE DE PAIEMENT

Je règle ma commande par :

❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de Future France

❑ n° : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité : |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|

validité minimale 2 mois

Date et Signature obligatoires :

PARTIE À REMPLIR POUR LE PRÉLÈVEMENT TRIMESTRIEL

AUTORISATION DE PRÉLÈVEMENT

Titulaire du compte à débiter :

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : ....

Désignation du compte à débiter :

Code banque : |_|_|_|_|_| Code guichet : |_|_|_|_|_|

N° de compte : |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Clé R.I.B. : |_|_|

Etablissement teneur du compte à débiter :

Etablissement : ....

Adresse : ....

C.P. et Ville : |_|_|_|_|_| ....

Date et Signature obligatoires :

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever, sur ce dernier, le montant des avis de prélèvements trimestriels établis à mon nom qui seront présentés par Future France.

Organisme créancier - Future France - Services abonnements - 18, 24 quai de la Marne 75 164 Paris Cedex 19 - N° national d'émetteur : 45 13 49

IMPORTANT : joignez un relevé d'identité bancaire ou postal (à découper dans votre carnet de chèques).

*Chaque numéro de Joystick est en vente au prix de 6,95€ (01/01/08). Offre valable en France métropolitaine et réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 30/11/08. Pour l'étranger nous consulter au 01 44 84 05 50 - email : abofuture@dipinfo.fr. Ces informations sont destinées au traitement de votre abonnement, à défaut votre abonnement ne pourra être mis en place si vous souhaitez être informé de nos propositions commerciales, merci de cocher la case ci-contre. En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés,(Article 27), les participants ont le droit de s'opposer à ce que les données les concernant soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces données peuvent également donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future France.